△ Hratelná dema! ◯ Upřímné recenze! ✕ Exkluzivní zprávy! □ Profi tipy!

Oficiální Český

PlayStation® Magazín

ČÍSLO 71

SCI-FI

15 VESMÍRNÝCH STRAN

VĚNOVANÝCH VETŘELCŮM, ROBOTŮM, MARŤANŮM A FUTURISTICKÝM ZBRANÍM.

SUPER DISK

13 PSone™ DEM!

2 plné Yaroze hry!

Skvělá vzácná dema jako Abe's Exoddus, Fade To Black, Excalibur 2555AD nebo Unholy War!

PŘÍBĚH FINAL FANTASY

JAK TO VZNIKLO, FILMY, POVĚSTI ATD. PROČ JE TO NEJLEPŠÍ HRA VŠECH DOB?

CREATURES 3: RAISED IN SPACE

VYPIPLEJTE JE! MILUJTE JE JAKO SVOJE VLASTNÍ! SKVĚLÁ RECENZE UVNITŘ! PLUS DALŠÍ HRY JAKO ROBOCOD, SONIC WING, ROBIN HOOD A JINÉ.

PlayStation

FINAL FANTASY SPECIÁL!

A TAKÉ: Deset nejlepších PSone fantasy her! • Tipy na FIFA 2004 a další hry! • Soutěže o ceny! Nejlepší zbraně ve hrách! • 9 nových recenzí! • Cheatový taťka! • Fantastický disk! A VÍCE!

HLEDÁ SE

VE VERZI PRO PSONE



PŮVODNÍ METAL GEAR

Metal Gear, jenž spatřil světlo světa na staré, zrezivělé konzoli MSX v roce 1987, je na hony vzdálen nejnovějším úchvatným a dech beroucím Snakeovým dobrodružstvím, jak je známe v dnešní podobě. Hra vypadala dosti primitivně, měla jen plochou 2D grafiku, nicméně obsahovala mnoho skutečně prvotřídních prvků, z nichž se později vyvinula klasika jménem _Metal Gear Solid_. Nedávno jsme odstartovali petici za uvedení původního _Metal Gear Solid_ a nyní přišel čas jednat! Dostali jsme tisíce (no dobrá, stovky) podpisů od našich věrných čtenářů, které jsme následně předali zástupcům společnosti Konami, a máme pocit, že teď je třeba už jen hlasitě křičet:

VYDEJTE METAL GEAR NA PSONE TEĎ HNED!

(a když už se do toho dáte, co takhle vydat i Metal Gear 2: Solid Snake)

A když teď vychází *Robocod* a všechny podobné šílenosti, nastal čas, aby se do záležitosti vložila i naše redakce. Proto pokud máte nějaké oblíbené hry pro dávno mrtvé konzole, které byste teď rádi viděli na PSone, neváhejte ani chvilku a pošlete nám korespondenční lístek označený „ŽÁDÁME" a my okamžitě sepíšeme supliku výrobcům.

UŽ TEĎ NA NÁSLEDUJÍCÍ STRÁNCE NAJDETE KOMPLETNÍ OBSAH....



Na obálce

- **Sci-fi speciál** Vydejte se s námi poznat známé i neznámé mimozemšťany strana 22
- **Creatures** Pusťte do své PSOne hordu inteligentních a nezbedných Nornů .... strana 48
- **Tajemství Robocoda** *James Pond: Robocod* rozpitván na kousky v návodech........ strana 44
- **Zase Final Fantasy** *Final Fantasy!* Je to skvělá série, že? Vysvětlíme vám proč .... strana 66



Na CD

- Abe's Exoddus
- Excalibur 2555 AD
- Fade To Black
- In Cold Blood
- Kingsley's Adventure
- Legend Of Dragoon
- Little Big Adventure
- Ninja
- ODT
- Unholy War
- Wild 9
- Time Slip
- Squeak

Všechno hratelné!

TEĎ! OTOČ NA STRANU 13



TO JE FANTAZIE!

Je tu něco pro každého, ať dáváte přednost sci-fi, nebo fantasy.



Přes Vánoce jsme si i přes nepřetržité chroupání cukroví a popíjení alkoholu našli čas na přemýšlení nad obsahem dalšího PlayStation Magazínu. Jedna část redakce si přála sci-fi speciál, druhá část hlasovala pro zopakování úspěšného speciálu o *Final Fantasy*. Nakonec jsme se rozhodli pro obě zmíněné varianty a ještě navíc jsme, mj. u příležitosti filmové premiéry třetího dílu Pána Prstenů, umístili na disk většinou dema s fantasy tématikou. Nemluvě o žebříčku deseti nejlepších fantasy her všech dob. Je tu prostě něco pro každého - ať už máte rádi vůni futuristické kyseliny, nebo raději dáte přednost skřítkům a hrdinným příběhům, 71. vydání PSM vás zaujme.

Ostatně, disk tentokrát opravdu stojí za to. Najdete na něm vzácná dema na hry jako *Abe's Exoddus, Fade to Black, Ninja: Shadow of Darkness* nebo *Little Big Adventure* a navíc i dvě zbrusu nové plné Yaroze hry. Celkem je to 13 demoverzí a jsme přesvědčeni, že každý z vás u disku stráví mnoho hodin skvělé zábavy. Snažíme se.

Kromě toho je PSM napěchován tipy, recenzemi (tentokrát konečně vyšlo i několik docela obstojných her), soutěžemi a dalšími obvyklými rubrikami.

Nakonec se samozřejmě musíme zmínit i o novém formátu - nezastíráme, že jedním z důvodů je i snížení nákladů na výtisk časopisu. Koneckonců, cena PlayStation Magazínu je od samého počátku jeho vycházení stejná i přes neustále stoupající náklady. Rozhodli jsme se namísto zvyšování ceny zmenšit formát, který vám navíc podle našich průzkumů do značné míry vyhovuje. Napište nám, co si o novince myslíte...

Jan Modrák

JAN MODRÁK
ŠÉFREDAKTOR

Napište nám, co si myslíte

Chcete nám říct něco o PSM nebo o PS1?
Všechno, co máte na srdci, posílejte na adresu:

OFICIÁLNÍ ČESKÝ PLAYSTATION MAGAZÍN
P. O. Box 104, 170 04 Praha 7
E-mail: *janm@omegagroup.cz*
Textovky: 777/074076

Báječný svět PlayStation
Oficiální Český PlayS

ČÍSLO 71 Leden 2004

Hratelná dema · Upřímné recenze

Odborné recenze
Odhalení a hodnocení všech nových her

Creatures 3: Raised in Space
Vypiplejte si svoje malé chytré příšerky a přinuťte je pracovat 048

James Pond: Robocod
Zahrajte si na Jamese Bonda v téhle legrační hříčce 052

Buttsubushi
Bomberman se potkává s *Pengo* a dohromady je to pěkný maglajz 056

Sonic Wings
Další vertikálně skrolující střílečka. Myslíte, že může být dobrá? 057

Destructo
Šílený kříženec něčeho bláznivého s něčím nepochopitelným 058

Robin Hood: The Siege 060
Jet Ace 060
Omega Assault 061
Animal Snap 061


52


56


57


58

Pravidelné rubriky
Přežily i do nového roku


66

Listárna
Pohled do šílených myslí našich čtenářů 006
To by byla hra 010
Cheatový taťka 042
Spravedlnost 062
PlayStation 2 078
Spravedlnost s plyšáky
Odsouzence čeká příšerná plyšová smrt 062

SCI-FI SPECIÁL Co se všechno se skrývá v žánru sci-fi pro pořádné hráče, to se můžete dozvědět v našem speciálu str. 22

OBSAH
Sci-fi speciál

PlayStation Magazín



Spravedlnost s plyšáky

Odsouzence čeká příšerná plyšová smrt 062

⊗ Exkluzivní zprávy ◎ Profi tipy

Téma
Připravte se na spoustu tajemných a dobrodružných zážitků...



Sci-fi speciál
Už dlouho jsme si pro vás chystali nějaké pěkně hutné téma, které by vám zježilo chlupy na zádech a pořádně vás přimáčklo do židlí. Myslíme si, že se sci-fi námětem jsme se trefili do černého - pokecáme si o nejrůznějších robotech, pozveme vás na naši filmovou noc, zhodnotíme ty nejlepší sci-fi zbraně a dokonce zkusíme sestavit co nejvýkonnějšího (a tak trochu mimozemského) hráče. 022

Final Fantasy
Sice už jsme o téhle veleúspěšné RPG sérii psali mnohokrát, ale tentokrát vám garantujeme, že jsme vyšťourali opravdu všechno, co se dalo - na následujících stránkách proto najdete všechno, co jste kdy o *Final Fantasy* chtěli vědět, ale neměli jste se koho zeptat 066

Pekelný disk
Dema, která se musí líbit snad každému

Abe's Exodus
Spousta zelených mimozemských mužíčků 014

Excalibur 2555 AD
Zábavné dobrodružství s legendárním mečem 016

Fade to Black
Jestlipak jste hráli minulý díl... *Fade to Grey?* 015

In Cold Blood
Studená krev je podle nás ještě horší než teplá 015

Kingsley's Adventure
Dobrodružství někoho, kdo se jmenuje Kingsley 015

Legend of Dragoon
Draci? Taková ta zvířata s velkými křídly a ohnivou tlamou...... 016

Little Big Adventure
Tak je tohle dobrodružství ve skutečnosti malé nebo velké..... 016

Ninja
Náš oblíbený tichý, ale velmi výkonný zabiják 014

ODT
Kdo z vás ví, co znamená tahle trochu trhlá zkratka? 017

Unholy War
Nesvatá válka... jako by nějaká svatá mohla existovat 017

Wild 9
Šílená plošinovka s divokým názvem 017

Záchranné tipy
Robocod a další - nenechte si je ujít



Herní pomoc
Hodila by se vám pomocná ruka? Nashromáždili jsme pro vás spoustu tipů na hry jako *Silent Bomber, In Cold Blood, Vagrant Story, Wild Arms, Guilty Gear* a hromadu dalších 038

James Pond: Robocod
Tipy a rady, které jsou pro vás na dvojstránce přichystány, vám konečně ukážou, že se dá vyhrávat i v dříve neřešitelných situacích. Jestli nám nevěříte, vyzkoušejte si to sami....... 044

Cheatový taťka
Vaše oblíbená postavička si na sebe vzala svůj nejlepší ohoz, naleštila si sváteční boty a nazula si poslední čisté ponožky, aby se před vámi mohla předvést v tom nejlepším světle 042

Oficiální český PlayStation Magazín

Vydavatel a redakce:
Omega Publishing Group, s. r. o.
Oficiální český PlayStation Magazín
P.O.BOX 104, 170 04 Praha 7
tel.: 28387 1643 fax: 28387 1641

Výkonný ředitel:
Jan Svátek

Šéfredaktor:
Jan Modrák (*janm@omegagroup.cz*)

Na tomto čísle spolupracovali:
Alena Kiriloviczová, Milan Jablonský, Jiří Pavlovský, Lukáš Kolínský, Darek Šmíd a samozřejmě vy, naši čtenáři!

Překlad převzatých materiálů:
Ladislav Nagy, Pavel Mondschein, Luděk Zadražil

Jazyková úprava:
Alena Kiriloviczová

Hotline PSM:
Lukáš Kolínský - zodpovídání dotazů ohledně her
tel.: 28387 1637 (po-pá 10:00-18:00)

Grafická úprava a sazba:
Vedoucí: Jakub Červinka (*pecenac@mbox.vol.cz*)
Karel Roubal, Pavel Řezáč

Inzerce:
Vedoucí inzerce: Jaroslav Krulich, David Dovole
e-mail: *inzerce@omegagroup.cz*

Distribuce:
Vedoucí distribuce: Jitka Kurellová
e-mail: *kurellova@omegagroup.cz*

Přeplatné ČR:
SEND Předplatné,
P.O.Box 141, 140 21 Praha 4
tel.: 267 211 301, 302, 303

Přeplatné SR:
Magnet-Press Slovakia, s.r.o.
Teslova 12, P.O. BOX 169 Bratislava
tel.: 421 2444 54559 magnet@press.sk
Mediaprint - Kapa Pressegrosso, a. s.
P.O. BOX 183, 830 00 Bratislava 3
tel.: 421 2444 58821 predplatne@abompkapa.sk

Cena výtisku s CD:
230 Kč/406 Sk

ISSN: 1212 - 060X

Originál vydává:
Future Publishing,
30 Monmouth St.
Bath, Somerset BA1 2BW
www.futurenet.com
Šéfredaktor: Richard Keith

the future network – Media with passion

• SPRAVEDLNOST Tentokrát samí plyšáci zatočí s dalším herním šmejdem str. 62

• FINAL FANTASY Posté a zase trochu jinak s podíváme na slavnou RPG sérii str. 66 →



● **Tradiční pošta:** Oficiální český PlayStation Magazín, P. O. Box 104, 170 04 Praha 7
● **Vesmírná pošta:** janm@omegagroup.cz
● **Textovky:** 777/074 076

Listárna

Sexy ninja, retro fanoušek, zrada a pomsta, *Driver 3* jen pro PS2, náročný hráč a další vaše povzdechy a kritiky...

NUMERO UNO

Musím vám sdělit, že jste mne velmi zklamali. Zúčastnil jsem se vaší soutěže v čísle 66 (vlastně jsem se v tomto čísle zúčastnil všech soutěží) a netrpělivě jsem čekal, zda vyhraji. Koupil jsem si tedy 68. číslo a hledal jsem vyhlášení - bohužel se mi ho ani po velmi podrobném hledání nepodařilo najít. Proč jsem je nemohl najít? Proč je netisknete? Znamená to snad, že jsou soutěže vyhlašovány jen na oko a vy výherce vůbec nelosujete? To se mi nechce věřit.

Robert Jonáš, *Liberec*

Máš naprostou pravdu - výsledky jsme vždy vyhlašovali, ale v několika posledních číslech jsme tak nečinili. Výherce samozřejmě pečlivě losujeme a ceny jim zasíláme. To je přece to nejdůležitější. Je nám líto, že nám nevěříš, v tom případě se soutěží nemusíš účastnit...

RETROSEXUÁL

Jsem věrným fanouškem PlayStation Magazínu. Mám ho předplacený od prvního čísla a jediný způsob, jak se mne zbavíte, je, že mi zrušíte předplatné! Zajímalo by mne, zda byste nemohli udělat článek o historii PlayStation, o jejích začátcích a prvních hrách. Jsem si jistý, že byla spousta skvělých her pozapomenuta. Ano, možná už jsou staré a mají poškrábané disky a krabičky, ale hratelnost a zábava je to, o co v případe PlayStation přece jde...

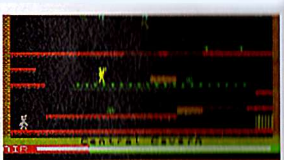
Jednou z věcí, ktere hledám, jsou disky k číslum 52 a 53. Z nějakého důvodu jsem je ztratil. Bylo by možné je od vás znovu dokoupit? Jsem ochoten za ně zaplatit jakoukoliv částku, chci mít totiž kompletní sbírku. Ostatně, jsem fanouškem celého vašeho nakladatelství, odebírám i Score (taktéž od prvního čísla).

Jak tedy vidíte, miluji historii videoher - sám jsem začínal na ZX Spectru a často lituji, jak se všechno změnilo. Přitom Spectrum stále žije! Společnost Cronosoft (viz adresa cronosoft.co.uk) stále vyvíjí nové hry pro PSectrum a v jedné firmě v Německu si ho dokonce můžete dát dodnes opravit.

Tak tedy, ať žije PlayStation a Spectrum! Po všech těch letech už vím, že nejde o grafiku, ale hratelnost. Raději bych si zahrál Manic Minera nebo Jet Set Willy, než některé nové hry, které dnes vycházejí. Je to škoda. Věřím, že PSM vydrží vycházet minimálně do stovky a třeba mi i splníte přání a začnete se více věnovat retro hrám.

Peter, přes e-mail





Manic Miner: Opravdu byste ho hráli i dnes.

DOPIS MĚSÍCE

NINJAAA!

Váš magazín je skvělý. Zaujala mne především rubrika To by byla hra, kterou bych ale trochu změnil. Co takhle pravidelný článek Co byste na hře změnili? Já sám miluju *Tenchu*. Chodíte kolem, sbíráte předměty a komunikujete s ostatními postavami - byť ne na dlouho, protože obvykle oni nebo vy přijdete o hlavu...

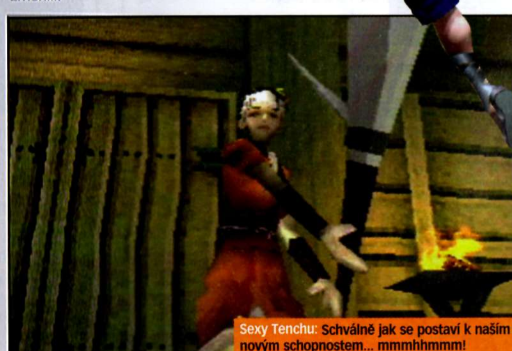
Je tu ale jeden frustrující aspekt. Jde o okamžik, kdy vidíte nádhernou mladou dívku, která ovšem jenom řve a tancuje kolem. Nemáte ji za úkol zabít, takže co takhle se s ní vyspat? Mohli byste mít speciální pohyby, vyzkoušet různé pozice a nebo dokonce nejrůznější rajcovní věty ve stylu „Tak co kotě, mám vytáhnout svůj ostrej meč?"

Jsem si jistý, že i ostatní čtenáři by v mnoha hrách našli prvek, který by do něj přidali, nebo ho prostě udělali jinak. Třeba *Lemmings* pro dva hráče, kde by jeden zachraňoval a druhý likvidoval. Co vy na to?

Jindra Vonášek, *Praha*



Musíš být pořádně znechucený - sedíš před televizí, joystick venku, pozoruješ hekající holky v *Tenchu*... No, každopádně je to zajímavý nápad. Zkusíme vymyslet nějaké rozsáhlejší téma. A když tak nad tím přemýšlíme, zkuste nám i vy napsat svůj nápad, co byste ve své oblíbené hře změnili!



Sexy Tenchu: Schválně jak se postaví k našim novým schopnostem... mmmhhmmm!



Řidič: Sešlápněte pedál a pokračujte na PS2. Nebojte, tam trefíte, všechny cesty tam vedou.

Cože? V Německu stále opravují Spectrum? To mě podrž! No, každému co jeho jest. Celé to šílenství kolem retra a starých her docela chápeme, sami už nejsme nejmladší a něco už jsme zažili - rozhodně podporujeme nové vydávání starých úspěšných her. Koneckonců, většina nových her za nic nestojí, tak co jiného hrát než stařičké pecky. Pokud jde o prostor, něco vymyslíme, neboj!

ŠPATNÝ ŘIDIČ

Právě jsem dočetl 69. číslo PSM a viděl jsem v něm v PS2 sekci zmínku o hře *Driver 3*. Nejprve jsem si myslel, že jde o PSone hru, protože jsem si nevšiml titulku „PlayStation 2" v horní části stránky. Hltal jsem řádek po řádku a těšil se na hru. Pak jsem samozřejmě objevil, že hra bude vydána pouze pro PS2 a byl jsem hodně zklamaný. Prostě bych si ji rád zahrál i já.

Myslím, že je to docela nefér - spousta her je vydávána pouze na PS2. Před pár lety na PlayStation vycházely desítky her každý měsíc a nyní jsou majitelé PSone pro smích. Obzvláště, když si kámoši na PS2 zahrají nejen úžasné nové hry, ale ještě si mohou projet všechny ty staré pecky i z PSone. Bude to asi pokračovat i v případě PS3, ale přesto - proč nemůže Sony vydávat hry na všechny své konzole?

Jan Roženský, *Olomouc*

Cítíme s tebou, Honzo. Ale měl by ses vrátit do reality. Není vůbec nefér, že si vlastníci PS2 mohou zahrát PSone hry - většina z nich tuto konzoli beztak v minulosti vlastnila a pak přešli na PS2 a nyní si mohou prostě jen nadále zahrát hry, za které dříve zaplatili.

A navíc, kdyby všechny PS2 hry fungovaly i na PSone, těžko by mohly využít vylepšené schopnosti nové konzole. Zkrátka a dobře (netušili jsme, že to někdy vůbec vyslovíme), pokud jsi takovým fanouškem *Drivera*, kup si PS2. A nebo si ji alespoň na víkend od někoho vypůjči, až třetí díl vyjde...

PS3 PRO MNE

V PSM 60 jste na šesté a sedmé stránce napsali článek o PlayStation 3. Mohli byste mi prosím zaslat další informace o této konzoli? Opravdu bude uvedena do prodeje? A vážně bude mít všechny ty věci, které jste napsali?

Robert, *přes e-mail*

Určitě se jednou na pulty dostane, ale Sony dosud velmi pečlivě chrání všechny informace. Pozorně sleduj naše novinky, jakmile bude něco zveřejněno, dočteš se to tam!

ZRÁDCE!

Před pár dny přišel můj táta z obchoďáku a držel v ruce časák. Myslel jsem si, že je to nový PS2 časopis, ale byl to ten, do kterého právě teď píšu. Sice se spletl, ale nakonec mne to moc nemrzelo. Byl jsem docela rád, protože jsem si váš časopis nepřečetl už od loňských Vánoc, ke kterým jsem dostal PS2. Od té doby jsem četl různé jiné časopisy, takže jsem s radostí roztrhl obal a začetl se do starého dobrého PSM. K mému zklamání jsem se uvnitř dočetl jednu jedinou recenzi a spoustu různých zbytečných článků.

Není to už moje staré oblíbené PSM. To bylo přeplněno skvělými recenzemi, zajímavými dopisy čtenářů a na disku byly nové hry. Za 230 to byl fakt božský časopis, ale podívejte se na něj teď - tak tenký a stále stojí 230 korun! Kolik vůbec dostáváte dopisů čtenářů?

Máte teď speciální náměty - horrory, komiksy a tak dále. Špatným hrám věnujete několik stran (za mých časů jste o nich psali pouze na půlstránce). Kdysi jsem četl recenze skvělých her. Mohl bych pokračovat... Alespoň jsem měl šanci přečíst si znovu svůj kdysi oblíbený časopis.

Pavel Kranicha, *Tábor*

A důvod toho všechno? Skutečnost, že spousta lidí obrací zády k PSone a dává přednost PS2. Právě proto vychází méně her, méně lidí si je kupuje, je mnohem méně věcí, o kterých se dá psát, a tak dále. V PSM byla jedna jediná recenze proto, že vyšla jedna jediná hra a dostala větší prostor proto, že lidé, kteří se o PSone dosud zajímají, nemají o ničem jiném co číst a chtějí se dozvědět i o tom mále co nejvíce. A tak bychom mohli pokračovat...

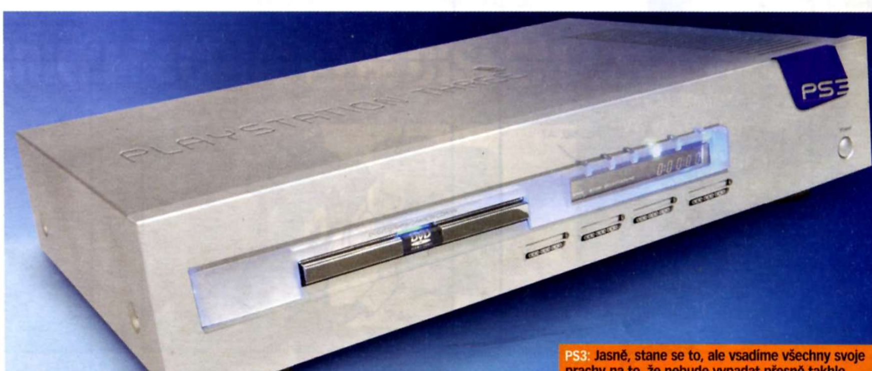
TRABLE

Mám menší problém, který vím, že těžko vyřešíte, ale přesto vám jej píši. Vlastním PSone a jsem vášnivým fanouškem kvalitních her. Zdůrazňuji, že her kvalitních. Jsem totiž velmi náročný a nejsem schopen hrát hru průměrnou, nebo i nadprůměrnou. Takové hry mne nebaví a neudržím u nich pozornost. Dosud jsem strávil příjemné chvilky pouze u tří her - *Gran Turismo 2*, *Metal Gear Solid* a *Final Fantasy VII*. To byly opravdu nejlepší chvilky mého života. Dohrál jsem i několik dalších her (mj. i *Tomb Riader* a *Driver 2*), ale ty už mne bavily o mnoho méně.

Jak vidíte, nemám to opravdu snadné, obzvláště když z důvodu finanční nouze nemohu přejít na PS2 ani PC. Můžete mi prosím poradit nějakou opravdu špičkovou hru pro PSone? Toto skutečně není vtip!

Jirka, *přes e-mail*

Babo raď! Jirko, tobě opravdu nezávidíme. Občas je totiž dobré přimhouřit nad některou chybkou oči, nebo se dokonce i pokusit hratelnost složitě najít. V mnoha hrách na první pohled není, ale s trochou snažení si je lze užít. Ale je-li to tak, jak říkáš, je jen velmi málo dalších her, které bys mohl vyzkoušet. Navrhujeme otestovat *ISS Pro Evolution 2*, *Medal of Honor Twin Pack*, *Silent Hill*, *Spyro: Year of the Dragon*, *Tekken 3* nebo *Vagrant Story*. To je jen několik málo vybraných titulů, která u nás v redakci každý den uctíváme. Ono těch špičkových her také není zas tak málo.



PS3: Jasně, stane se to, ale vsadíme všechny svoje prachy na to, že nebude vypadat přesně takhle.

Vaše textovky

POŠLETE NÁM SMS I VY! NAŠE ČÍSLO JE 777/074076! TAK DO TOHO!

- NAZDAR PSM! SEHNAL JSEM SI RAINBOW SIX ROGUE SPEAR A MYSLIM, ZE SI TO ZASLOUZILO ASPON 5/10. GRAFIKA JE SICE HORSI NEZ NA TETRISU, ALE HRA JE JINAK DOCELA DOBRA.TAK ZDAR. ABE

- CAU FRAJIRCI, TAK JAK VAM TO TAM KOPE? PREJ FURT HRAJETE ISS2, DOCELA RAD BYCH SI S VAMA DAL ZAPAS O PRACHY (ZADNY MALY CASTKY) - JSEM FAKT DOBREJ A U NAS NEPREKONATELNEJ. DEJTE VEDET, MATE-LI ZAJEM.

- NAZDAREK PSM, MYSLIM, ZE STE DOCELA DOBRY. MOHLI BYSTE ALE VYRADIT NEBO ASPON ZMENSIT TEMA (NAPR: HORORY) A DAT TAM RECENZE A CHEATY.

- FINAL FANTASY JE NAREZOVA ZALEZITOST. NAPISETE JESTE NECO O TEHLE SERII, CO NEVIM? NEJAKE SHRNUTI? DIK, MARTY

- HELE VOLE, KDE MAS KARU? MAM RAD ZAVODNI HRY, ALE V POSLEDNI DOBE UZ NIC NOVYHO NEVYCHAZI. PORAD HRAJU GRAN TURISMO 2 A NEUSTALE SI VYLEPSUJU CASY. UZ TO CELKEM JEDU MINIMALNE 1000 HODIN. SLUSNY CO?

- CHCES ZHUBNOUT? ZEPTEJ SE ME JAK!

- ZAJIMALO BY MNE KOLIK JSTE CELKEM ZA SVOU HISTORII DOHRALI HER. JA JSEM POKORIL TAK 20 KOUSKU, ALE MYSLIM, ZE REKORDMAN URCITE NEBUDU, CO VY? (NĚKTEŘÍ Z NAŠICH REDAKTORŮ URČITĚ DOJELI PŘES 200 HER, ALE SPOČÍTAT TO JDE JEN VELMI TĚŽKO, POZN REDAKCE)

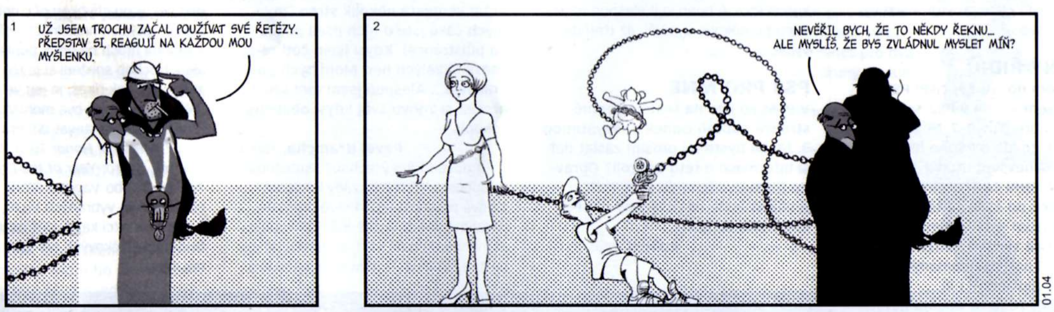
- VITE, ZE V ELECTROWORLDU PRODAVAJ GAMECUBE LEVNEJS NEZ PSONE? A TO JSOU NA TO STEJNY HRY JAKO NA PS2. DOCELA COOL NABIDKA! NIC PROTI PS1, ALE GC JE TAKY DOST DOBRA KONZOLA. FREDDY, CUS BUS

- NEJLEPSI GAMESA VSECH DOB JE RESIDENT EVIL! HRAJE TO I MOJE STARA PO NOCICH, TAKZE MAM OD NI POKOJ A MUZU SPAT. JASNYCH 10/10.

- PROC NEJSOU NEJAKY HRY NA PSONE V CESTINE? KDYZ MUZOU VYCHAZET FILMY S TITULKAMA, PROC NE HRY? DYT NAS JSOU TISICE SAKRA, TAK TO SE SNAD VYPLATI. ASPON JEDNU ZA ROK... DIK!

Game Over

Text a ilustrace:
van Helsing





TO BY BYLA HRA

MÁTE NÁPAD NA HRU, KTERÁ MGS NAKOPE ZADEK? PAK SE S NÁMI PODĚLTE!

RUBRIKA, VE KTERÉ PĚKNĚ ZATOPÍTE HERNÍM DESIGNÉRŮM

Vývojáři sedí celé hodiny kolem stolu, den za dnem, snaží se promílat všechny možné nápady na hry a mezitím hrají basketbal se zmačkanými papíry, na kterých byl původně nápad na potenciálně skvělou hru. Ale pak je najednou jako blesk z čistého nebe osvítí inspirace a ta má sílu, která dokáže změnit svět. Alespoň ten herní.

My také chceme vaše nápady a názory. Zkuste proměnit svůj talent na něco hmatatelného, dejte dohromady hru. Takže vytáhněte ze šuplíku pera, tužky, papíry a lepidlo, bude se tvořit. Nebojte se přijít s něčím netradičním a neotřelým. Zkuste vymyslet něco opravdu bláznivého, nového, co ještě nikdy nikdo neudělal. Tak do toho, štěstí přeje odvážným...

PRAVIDLA

Snažně vás prosíme, zapamatujte si je. Jestli nás neposlechnete, pošleme na vás smečku divokých psů!

VÁŠ PŘÍSPĚVEK MUSÍ OBSAHOVAT
- Název vašeho nápadu na hru
- Hrubý náčrtek/obrázek hry
- Pár slov k tomu, jak se hra hraje
- Pár slov k tomu, proč ji lidi budou milovat
- Vaše jméno a adresu

VÁŠ PŘÍSPĚVEK NESMÍ BÝT
- Pokračování jakékoli již existující hry (např. *Tomb Raider 8*)
- Hra, která existuje na jiném formátu
- Špatně maskovaný odlitek jiné hry (Např. *Honza Modrák Pro Bodybuilder*)
- Hra inspirovaná filmem, který právě vychází (pravděpodobně z něj totiž brzy hra bude)
- Klonované *Robot Wars*
- Slabota

VÍTĚZ: **Hru NINJA GINGER vytvořil Luděk Tomsa z Mostu**

KONCEPT
Ninja Ginger by mohla být nejlepší ninja hra všech dob. Jsou tu postavy s červenými obrovskými vlasy, jsou tu shurikeny - vy skáčete po střechách, dostáváte se dovnitř a zachraňujete rukojmí.

ZÁPLETKA
Poté co zlikvidujete pár protivníků, můžete posbírat zdraví, abyste obnovili svou sílu. Hra bude mít spoustu skvělých levelů s různým prostředím a neobvyklými místy pro rukojmí. Hlavním poznávacím znamením je, že je hrdina zrzavý! Můžete ve hře najít i speciální komba jako trojitý kop a podobně.

VERDIKT
Na světě je jen málo lidí, kteří mají nápady jako Luděk. Jeho schopnost udělat z hrdiny zrzka a ještě mu umožnit provádět trojité kopy nás doslova šokovala. Existuje spousta ninja her, ale dosud žádná neměla takovou atmosféru a neumožňovala zachraňování rukojmích.

Luďku Tomso, pokud PSM někdy začne vyvíjet hry, touhle určitě začneme. Prozatím pro tebe máme tenhle skvělý obal! Klobouk dolů!





ODSUD AŽ POTUD!
Chcete, aby váš herní nápad vypadal jako skutečný obal hry? Pošlete ho na obvyklou adresou s označením „TO BY BYLA HRA" a pokud vyhrajete, získáte náš původní návrh profesionálního obalu!

A TEN ZBYTEK...

Kdybychom každý váš nápad proměnili ve skutečný obal hry, stálo by to naše grafické oddělení tolik peněz, že bychom museli zvýšit cenu časopisu na 500 korun a tisknout ho na záchodovém papíru! Zde je tedy několik málo nápadů, které předkládáme v původní formě. Doporučujeme, abyste k návrhům použili barvy. Nemusí to vypadat jako skutečný obal, ale alespoň se pokuste a dejte do toho trochu své umělecké duše!

KRAZY GOLF
Od Tomáše Slámy, Ostrava



Pokud bychom měli tuto hru ohodnotit na stupnici od jedné do deseti za originalitu, Tomáš by byl asi hodně zklamaný. Takže to neuděláme. Ovšem palce nahoru zvedáme za chytrý návrh jednotlivých jamek, kam můžeš sázet větrné mlýny, louže, nejrůznější stromy a další věci. Je tu celkem 180 úrovní, což se taky počítá, nemluvě o editoru vlastních jamek a speciální Hard režim!

BANANA MONKEY
Od Jirky Volence, Mírov

Tahle hra o záchraně opic samozřejmě trochu připomíná *Ape Escape*. Ovšem je dost odlišná. Musíte pomoci primátům dostat se na svobodu. Žijete na Opičím ostrově, který je obydlen děsivými lidmi, kteří všechny opice uvězňují do klecí. Nejen že je musíte osvobodit, ale musíte také odhalit sedm tajných opic, které chtějí ovládnout ostrov. Brilantní!



DOG GLORY
Od Honzy Zvěřiny, Praha 1

My v PSM ctíme demokracii a v politice se raději neangažujeme. Ale když dostaneme šanci nakopat zadek Němcům, jsme první ve frontě! Tahle hra je ovšem realistická, takže vás jediná kulka obvykle zlikviduje. Můžete ale najít i nemocnici a zachránit si život. Dokážete vyhrát válku se dvěma rukama? Zkuste to...

MILÝ CHEATOVÝ TAŤKO



Rady od velkého taťky všech hráčů!

FOTOSERIÁL CHEATOVÉHO TAŤKY

PETROVO CHEATOVÉ TRÁPENÍ - DEN PRVNÍ



Pokračování zítra

PSONE TÝPEK JE V POSTELI UBOHEJ!

Milý cheatový taťko,
svému příteli jsem k jeho narozeninám darovala PSone, ale nyní toho opravdu lituji! Nikdy mne nezklamal, pokud jde o postel, ale od doby, co má svou PSone, je naprosto neschopný! Jsem vysoká, sexy blondýnka s vyvinutým poprsím a opravdu dlouhýma nohama a nikdy jsem neměla problém s tím ho přinutit k akci, ale nyní se zdá, že jediné, co ho zajímá, je *Metal Gear Solid, Ape Escape* a *ISS Pro Evolution 2*.

Je to pro mne vážně frustrující - potřebuju v bytě vyměnit pár žárovek a utěsnit kohoutek vodovodu, ale on je neustále zaneprázdněn hraním PSone her! Poraďte, co bych měla udělat?

Frustrovaná z Prahy

■ **Cheatový taťka radí**

Tak tenhle týpek je fakt ztráta času, to dá rozum. Chceš pro sebe přece jen to nejlepší, ne? Normálního týpka! Víš co - cinkni nám a já přijedu k vám do Prágy (i když jí nenávidím) a vyřeším to s ním jednou provždy. Víš, co tím myslím, ne? Kdybys náhodou měla lopatu, dost by mi to celou záležitost urychlilo. Obzvlášť pokud umíš kopat...

No a možná bych ti moh vyměnit i ty žárovky a třeba zůstat pár dní ve městě, kdyby se objevil nějakej problém, nebo si něco potřebovala. Prostě zavolej a máš po problémech.

MÁŠ ŇÁKEJ PROBLÉM?

Hej, ty! Seš tak trochu magor? Zavolej na jednu z mejch linek pomoci a já už ti domluvim...

Sem hnusák...
609 655 877
Dělám divný věci v posteli
609 655 888
Mám rád Beyblade
609 655 999
Sem chlap a voblíkám se do ženskejch šatů
609 655 777
Moje prsty jsou fakt velký
609 655 977
Jsem pták a umím létat
609 655 577
Jsem Beckham
609 655 555

Hovory stojí 60 korun za minutu. Cheatový taťka si vyhrazuje právo, aby tě vystopoval a dal ti osobní lekci, jak své problémy vyřešit!

MOJE TAJNÉ HRANÍ

Milý cheatový taťko,
pomoz mi prosím! Myslím, že jsem se dočista zbláznil! Moji přátelé všichni hrají hry jako *Quake II, Metal Gear Solid, C-12: Final Resistance* a tak dále. Snažím se hrát s nimi, ale vůbec mne to nebaví.

Vždycky raději zmizím domů a hraju svoje hry *Detective Barbie, Mary-Kate and Ashley* hry a *Mary Kings Riding Star*. K mojí jemné nátuře se hodí více než krváky, ale nemůžu si pomoci a myslím si, že by mne mí kamarádi odsoudili, kdyby znali můj skutečný vkus. Co bych měl udělat?

■ **Cheatový taťka radí**

No to mně podrž? Odsoudit? Něco ti řeknu, kámo... kdyby tvý kámoši odhalili, jaký hry ve skutečnosti hraješ, neodsoudili by tě. Svázali by tě, usekli nohy, zapálili, nakopali ti zadek a nakonec by tě nechali na pospas hladu a žízni v opuštěném sklepě. A to všechno beztrestně, protože to je jediná správná reakce! Kdybych tě potkal já sám, dopadl bys ještě mnohem hůř, to mi věř. Špatně by dopadli i tvoji rodiče, kteří něco takového neměli vůbec dopustit.

Posílám ti pár svých propagačních knížek jako *Nebuď měkkej* nebo *Buď chlap a boxuj*. Koukej si to prostudovat a vrať se ke kámošům a jejich pořádnejm hrám.





Tyto moje propagační letáky si prostudujte a stane se z vás opravdový hráč!

MYSLÍM, ŽE MĚ PODVÁDÍ

Milý cheatový taťko,
můj přítel a já milujeme starý dobrý *Pro Evolution Soccer 2* a po mnoha měsících tréninků jsem se konečně dostala do situace, kdy ho čas od času porazím. Nyní se ale něco změnilo - nemám proti němu nejmenší šanci a porazí mne pokaždé o několik branek. Myslím, že možná podvádí, používá cheaty a směje se mi. To není fér! Co mám dělat?

Podezíravá, Cheb

■ **Cheatový taťka radí**

Nebuď tak upjatá! To dá rozum, že nepodvádí! Prostě ti dává na zadek a ty musíš uznat, že je lepší frajer než ty. Možná tě jednou nechá párkrát po sobě vyhrát, někteří chlapíci to občas dělají. Prostě na to přestaň myslet, věnuj se svým ženským povinnostem a bude ti určitě mnohem líp.

Posílám ti několik knih, které by ti měli pomoci jako *Vař a budeš šťastná*. Hodně úspěchů...

Pekelný disk

△ HRATELNÁ DEMA ◎ VIDEA ⊗ SOUTĚŽE ▢ SLÁVA

FAKTA ŽÁNR: **PLOŠINOVKA** ● VÝROBCE: **DAVID JOHNSTON & MIKE GOALTY** ● ZVLÁŠTNÍ RYSY: **KDYŽ NA TITULNÍ OBRAZOVCE STISKNETE ◎, MŮŽETE SI KE HŘE DODAT VLASTNÍ SOUNDTRACK**

Time Slip (KOMPLETNÍ HRA)

Vstupte

Je v naprostém pořádku, že tato hra byla vydána jako prémiová hra a že je dokonce větší než *MGS*. V *Time Slip* totiž přeskakujete z plošiny na plošinu v roli šneka. Ale není to obyčejný šnek - tenhle konkrétní šnek dokáže ohýbat a deformovat čas. Máte minutu na to, abyste přešli přes level, přičemž stoupnutím na vypínače uvedete do pohybu dveře a jiné podobné mechanismy, než se objeví další šnek a provede přesně ty činnosti, které vy jste provedli před pouhou minutou. Smysl celé věci je nicméně v tom, že první šnek tak může čekat u dveří, které mu otevře ten druhý. Ďábelské. ●

ZÓNA PROZRAZENÍ



ŠNEČÍM TEMPEM

Pokud se náhodou srazíte s nějakým svým minulým já (nový šnek se objevuje každou minutu, aby opakoval kroky, které jste provedli už vy, kapírujete?), anebo náhodou jedno ze svých minulých já zastřelíte, je jednoduše konec, takže si vždy pamatujte, kde jste byli naposled, abyste se takové srážce vyhnuli. S tím vám pomůže i radar na obrazovce. Rovněž mějte na paměti, že musíte po cestě posbírat dostatečný počet mincí, které pak použijete u východu.



OVLÁDÁNÍ

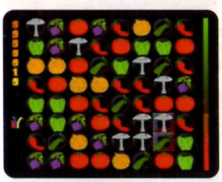
D-pad	Pohyb
⊗	Výskok
◎	Střelba
▢	Zrychlit čas

FAKTA ŽÁNR: **PUZZLE** ● VÝROBCE: **BEN JAMES & ELLIOT LEE** ● ZVLÁŠTNÍ RYSY: **VYBERTE SI OBTÍŽNOST „BEZ OMEZENÍ" A MŮŽETE HRÁT, DOKUD VÁM NEDOJDOU POHYBY**

Squeak (KOMPLETNÍ HRA)

OVLÁDÁNÍ

D-pad	Pohyb
⊗	Výběr
◎	Joker

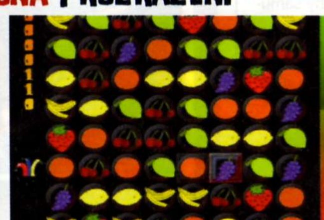


Vstupte

OVOCNÁ SMYČKA

Klasický puzzler ve stylu *Tetrisu*, ve kterém musíte dávat k sobě tři nebo více druhů ovoce nebo zeleniny. Počítají se pouze přímé linie (ne diagonály) a můžete vyměňovat dvě položky tak, že nasvítíte jednu z nich a poté si vyberete tu hned vedle, kterou chcete vyměnit. Je to velice jednoduchá hra, ale jak brzy zjistíte, je to neobyčejně návykové. ●

ZÓNA PROZRAZENÍ



JAK USPĚT

Pokaždé, když se vám podaří úspěšně sestavit řadu ovoce, ta zmizí a sloupce spadnou o kousek níž a odhalí větší kus organické hmoty. Za každý tah se přidává čas a vy dokončíte level naplněním vašeho časometru. Kdyby toho na vás ale bylo moc, můžete hrát s vaším Jokerem, který vám přehází mřížku a získá čas navíc.

Tento disk jsme věnovali převážně fantasy a doslova ho zaplnili ostrými meči a mýtickými příšerami. A rovněž jsme do výběru zahrnuli dva tituly Yaroze, které rozhodně stojí za prozkoumání. Takže, jděte do toho!

Vstupte



CESTA PO DISKU

Používání disku je snadné, vlastně úplně stejné, jako když natahujete hru. Disk šoupnete do vaší PlayStation a pak se pomocí šipek pohybujete skvostným menu. Volbu provádíte stiskem ⊗. Po dohrání některých titulů budete muset konzoli restartovat.

DEMO DISK VÁM NEFUNGUJE? NAPIŠTE SI O NOVÝ!
Zabalte svůj problémový disk do obálky a pošlete na následující adresu: PlayStation Magazín, P.O. Box 104, 170 04 Praha 7. My jej vyzkoušíme a pokud bude skutečně vadný, obratem vám zašleme jiný.

FAKTA ŽÁNR: **PLOŠINOVKOVÝ PUZZLER** ● DATUM VYDÁNÍ: **V PRODEJI** ● VYDAVATEL: **GT INTERACTIVE (ZANIKLO)** ● PSM SKÓRE: **PSM9 8/10**

Oddworld: Abe's Exoddus



OVLÁDÁNÍ

← →	Chůze/kotoul
↑	Výskok
↓	Přikrčit se/slézt dolů
△	Skočit
□	Akce
⊗	Prdnout
Dir+◎	Hodit
Dir+R1	Run
Dir+R2	Plížit se
L1+L2	Zpívat

Abe mluví...

L1+△	"Ahoj"
L1+◎	"Pracuj"
L1+⊗	"Počkej"
L1+□	"Pojď za mnou"
L2+△	"Vy všichni"
L2+◎	"Promiň"
L2+⊗	"Plácni"
L2+□	"Přestaň"

Vstupte

I WANT TO BREAK FREE!

Jsou lidé v naší redakci, kteří si myslí, že jen tohle demo stojí za cenu celého časopisu. A možná mají i pravdu, protože demo obsahuje celý první rozsáhlý level a spousta mudokaních otroků (celkem 39) spoléhá, že jim pomůžete utéct z těch hrozných dolů.

Naštěstí hra vás hned na začátku popadne za ruku a ukáže vám všechna ovládání a jak zacházet s otroky. Dávejte ale pozor na smějící se plyn - pokud se některý z otroků začne smát poblíž nepřátelského Sliga, bude z vás topinka. Okamžitě jim jednu vražte, tak je uklidníte. ●



ZÓNA PROZRAZENÍ



ZÓNA PROZRAZENÍ

Když dojdete k obrazovce s prvním Sligem, zazpívejte (osvobodite Mudokana) a zmocněte se zloducha. Jděte dvě obrazovky napravo a směrem od něj, vlezte mezi otroka a Sliga. Pak Sliga střelte... Podržte znovu stisknutý Chant a sledujte, jak váš hostitel skáče. Tak, to už by byly dva mrtví Sligové. To je paráda, ne?



KOUTKY A SKULINKY

Věřte nám, že *Abe's Exodus* obsahuje více tajemství než deník Usámy bin Ládina. První z nich se nachází na úplně první obrazovce, kde začínáte. Jděte doprava a v místě, kde je ta zvláštní houšť grafiky v popředí (skrývá Abeho nohy), seskočte přímo doprostřed, zatáhněte dolů a ocitnete se v novém prostředí.

FAKTA ŽÁNR: **ADVENTURA** ● VYDÁNÍ: **V PRODEJI** ● VYDAVATEL: **EIDOS** ● PSM SKÓRE: **PSM7 6/10**

Ninja: Shadow Of Darkness

Vstupte

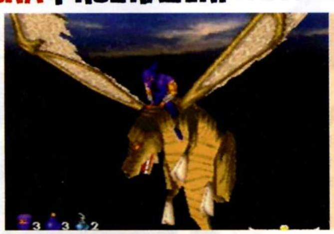
MALÉ SMRTÍCÍ HVĚZDIČKY

Tohle demo přichází nenápadně jako skutečný ninja a je nabroušené jako pověstný samurajský meč.

Demo vás hodí přímo doprostřed hry a poskytne vám příležitost si to rozdat s nepřáteli za pomoci široké škály ničivých zbraní. Obrovské bestie můžete bodat dlouhými kopími a dokonce i používat miniaturní zahradnické vidle - to aspoň pak teče víc krve. Tak do toho, Kill Bill! ●



ZÓNA PROZRAZENÍ



ÚSTUP

Jednou z prvních taktik, které budete mít příležitost si v demu vyzkoušet, je ústup - buď do domu nebo na strom. Díky tomu si můžete ušetřit nějaké to nakopání do zadku, nicméně zase se ocitnete v tak stisněném prostoru, že s vámi téměř jistě někdo flákne o zem a pak s vámi bude smýkat sem tam, takže se raději těmto místům vyhněte.



HEZKÉ ALMARY

Almara se vždycky hodí, protože v ní člověk může najít zajímavé věci, tedy pokud to náhodou není past a neskrývá se v ní časovaná bomba. Většina almar v této hře nicméně slouží jako úkryt praktických a šikovných věcí, které vám pomohou v postupu vpřed, ovšem některé z těch ostatních obsahují pasti - například zašpičatělá kopí nebo právě bomby.

OVLÁDÁNÍ

D-pad	Pohyb
◎	Kop
□	Úder
⊗	Výskok
△	Hod nožem
R1+R2	Zvláštní chvat
R2+L2	Kouzlo, které vás dostane přímo ke kontrolním bodům





FAKTA ŽÁNR: **ADVENTURA** • DATUM VYDÁNÍ: **V PRODEJI** • VYDAVATEL: **EA** • PSM SKÓRE: **NERECENZOVÁNO**

Fade To Black

Vstupte

BLACK HART JDE DO AKCE

Připravte se na to, že si ve hře natáhnete kalhoty jistého Conrada B. Harta. Ano, přesně toho chlápka, který kdysi oslnil celý svět v úžasné záležitosti jménem *Flashback*.

Toto demo vám dá příležitost se plazit, sprintovat, skákat a vůbec dělat všechno možné, totálně demolovat své okolí a dokonce i řešit hádanky natolik ďábelské, až si budete říkat, že je vymyslel snad sám Marilyn Manson. A možná taky že jo.

Kompletní hra obsahuje podobný děj, jaký znáte z *MGS* se spoustou odboček, zápletek a zbraní... a mnohem víc! Věřte nám! •

ZÓNA PROZRAZENÍ



Po špičkách

Až se dostanete do soubojového režimu, stiskněte [R1] a začnete se pohybovat malými krůčky dozadu a dopředu. [R1] pouštějte pouze tehdy, když se budete přikrčovat nebo uhýbat před kulkami od svých hnusných nepřátel. To proto, abyste si nestoupli zrovna, když půjde do tuhého. A ono často jde.



OVLÁDÁNÍ

L1	Přikrčit se
R1	Malé krůčky
R2	Posunout se doprava
L2	Posunout se doleva
○	Skok
□	Střelba
✕	Běžet

FAKTA ŽÁNR: **ADVENTURA** • DATUM VYDÁNÍ: **V PRODEJI** • VYDAVATEL: **SONY** • PSM SKÓRE: **PSM28 7/10**

In Cold Blood

OVLÁDÁNÍ

✕	Akce/mluvit
○	Útok
□	Zařízení REMORA
△	Otevřít/zavřít inventář
L1	Úkrok do strany
R1	Změnit pohled
L2	Přikrčit se
R2	Běžet



Vstupte

MRAZIVÝ VEČER

To mě teda podržte! U hry takového jména přece čekáte mráz, že vám z toho budou odumírat prsty u nohou.

Tato hra je jedním z oněch klonů, které se na scéně objevily po *MGS* a kterým se jaksi nikdy nepodařilo vzít králi korunu, nicméně přesto hráčům nabídly docela dobré rozptýlení.

V této drobnůstce je vaším úkolem uprchnout z tankeru dříve, než vyletí do povětří. Běžte pryč! •

ZÓNA PROZRAZENÍ



JAK VZÍT ROHA

Ve strojovně jděte po můstku do té doby, než se změní záběr kamery. Použijte zapalovač na detektor požáru a čekejte, až do výtahu naskočí údržbářka. Pak jděte do výtahu, který vás bude transportovat do Přípravny. Začněte střílet - čekají vás tu dva strážci, které je zapotřebí zlikvidovat co nejrychleji, neboť dříve či později si uvědomí, že nejste údržbář. Jste to ale šikovní!

FAKTA ŽÁNR: **PLOŠINOVKA** • DATUM VYDÁNÍ: **V PRODEJI** • VYDAVATEL: **SONY** • PSM SKÓRE: **PSM20 6/10**

Kingsley's Adventure

Vstupte

PUDINKOVÝ KOLÁČ

Všechny hlodavce by měli pořádně seřezat koštětem, ovšem Bad Custard jistě zasluhuje, aby jej upálili na hranici. Královně totiž ukradl kouzelnou knihu a ze všech hodných rytířů udělal zloduchy.

Vy hrajete v roli Kingsleyho a ve vaší moci je průběh otočit a království zachránit. Zde se setkáte s Briny Jimem v jeho krčmě. Pomozte mu získat zpět jeho loď a on vám za to dá velkou pusu. •

ZÓNA PROZRAZENÍ



DR FOX

Nevíme proč, ale postavičky Kingsleyho se podezřele těžko ovládá. Z nepochopitelného důvodu se nepohybuje jako jiní plošinovkoví hrdinové, ale místo toho se nás snaží zmást pohybovým stylem, který má blíž k hrám, jako je třeba *Resident Evil*. Dokud si na to nezvyknete, ignorujte analogovou páčku a raději používejte D-pad.

OVLÁDÁNÍ

D-pad	Pohyb
✕	Výskok
□	Útok
○	Blok
△	Stav
L2	Úkrok doleva
R2	Úkrok doprava
L1	Hýbat kamerou
R1	Rozhlížecí režim
↑,↑,✕	Dlouhý skok
✕+□	Vzdušný útok
○+↑	Strčit předmět
○+↓	Strčit předmět
↓,✕	Ninjovské salto
SELECT	Výběr zbraně
START	Menu

FAKTA ŽÁNR: **RPG** • DATUM VYDÁNÍ: **V PRODEJI** • VYDAVATEL: **SONY** • PSM SKÓRE: **PSM35 7/10**

Legend Of Dragoon

OVLÁDÁNÍ

△	Inventář
×	Vybrat útok/kecat
○	Opustit menu/běžet

Vstupte

STARÝ DRAK

Proč, proboha proč mají výrobci takové zalíbení v tom komolit slova v názvech her, to se asi nikdy nedozvíme. Tahle hra je samozřejmě o dracích, což se anglicky řekne dragon a nikoli dragoon - dragoon je totiž dragoun. No, o dragounech tahle hra fakt není - ale co na tom?

Plná verze hry je rozsáhlá adventura, ve které mluvíte s lidmi, z bestií děláte fašírku a snažíte se naplnit svůj osud. •

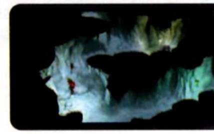
ZÓNA PROZRAZENÍ



ZRANĚNÍ & ŠIPKY

Pokud nebudete dávat pozor na tu šipku, která mění barvu, pak za chvíli skončíte jako úplná mrtvola. Když jsou šipky modré, znamená to, že všechno je v té největší pohodě. Pokud se zbarví dožluta, právě jste vstoupili do nebezpečné oblasti a musíte se připravit. Jakmile naberou červenou barvu, hrozí vám útok každým okamžikem. Áááá!





FAKTA ŽÁNR: **ADVENTURA (NO, JAK JINAK)** • DATUM VYDÁNÍ: **V PRODEJI** • VYDAVATEL: **EA** • PSM SKÓRE: **NERECENZOVÁNO**



Little Big Adventure

OVLÁDÁNÍ

D-pad	Pohyb
×	Možnosti
□	Akce
△	Vycentrování
L1	Normální
L2	Atletický
R1	Diskrétní
R2	Agresivní

Vstupte

POMALU A PO KRŮČKÁCH

V této francouzské adventuře vám připadne role Twinsena z planety Twinsun, které vládne zlý diktátor Funfrock.

V našem demu si vyzkoušíte samotný začátek hry, kde jste byli zamčeni do vězení, abyste mohli uprchnout. Pokud vám to nedává smysl, hrajte dál. Za chvíli si budete myslet, že žijete v nebi. •

ZÓNA PROZRAZENÍ



Ve francouzském skvostu jménem *Little Big Adventure* vás čekají čtyři různé způsoby chování - normální, atletický, agresivní a diskrétní. Ty musíte využívat co nejchytřeji a s co největší rozvahou. Například nečekejte, že se vám podaří nepozorovaně proplížit kolem ozbrojeného strážce, když zrovna budete v agresivním režimu!

FAKTA ŽÁNR: **ADVENTURA** • DATUM VYDÁNÍ: **V PRODEJI** • VYDAVATEL: **TELSTAR (NEBOŽTÍK)** • PSM SKÓRE: **NERECENZOVÁNO**

Excalibur 2555AD

Vstupte

POŘÁDNĚ SE VYBLBNĚTE

Tahle hra je tak obrovská, že než ji dohrajete, skutečně vám bude oněch 2555 let z titulu - a tohle demo je velké skoro stejně.

Hrajete v roli té nejošklivější ženy, která se kdy na PSone objevila, a čeká vás setkání s mocným Tradorem. Ten totiž utrpěl ošklivé zranění a požádal vás, zda byste mu nenašla nějaké léky.

Jsou zde snad úplně všichni ze světa Orců, takže si to můžete náležitě užít! •

ZÓNA PROZRAZENÍ



Tak, teď jste si právě došli uvařit kafe, abyste tuhle náročnou adventuru vydrželi pařit přes noc, a my bychom pro vás měli jeden tip na souboje. Až stanete tváří v tvář těm troglodytským trollům, pak dbejte na to, aby vaše útoky byly náležitě různorodé. Útoky mečem jdou po chvíli odhadnout, takže náhodně i měňte zbraně.



OVLÁDÁNÍ

×	Mluvit/vzít/blokovat
□	Běžet/ovl. inventáře
○	Seknutí do strany/použít věc/ vybrat věc
△	Seknout dolů
L2	Změnit úhel pohledu
R1/R2	Souboj/ normální režim
SELECT	Inventář

FAKTA ŽÁNR: **ADVENTURA** ● DATUM VYDÁNÍ: **V PRODEJI** ● VYDAVATEL: **SONY** ● PSM SKÓRE: **PSM10 7/10**

ODT (Or Die Trying)

Vstupte

ANEBO ZEMŘETE PŘI POKUSU

Yoda prohlásil: „Není žádného snažení". Na to říkáme, houby s octem - protože když se v tomhle klonu *Tomb Raidera* nebudete zatraceně snažit, pak budete za chvíli tak mrtví, že to ani víc nejde.

Demo vás vrhne do hry na samotném začátku, takže se aspoň seznámíte se stylem hry, která se celá nese v ladění manga. Jakmile ji začnete hrát naplno, zjistíte, že to je špičková akční záležitost. ●

ZÓNA PROZRAZENÍ



V téhle hře narazíte na mnoho zbraní zabudovaných ve zdi. Pomocí kouzla Twister je roztočíte a zatímco budou takto roztočené, buď do nich střelte, anebo kopněte do barevné koule pod zbraní. Hlaveň na vás sice bude i nadále mířit, ale nemůže vám sebemíň ublížit, protože veškerá munice je pryč. Bomba!

OVLÁDÁNÍ

↑	Dopředu
↓	Dozadu
↓,↓	Otočka o 180 stupňů
←	Doleva
→	Doprava
⊗	Střelba
◎	Skok/šplhat/použít
▢	Přikrčit se
△	Hodit
L1	Změnit munici
R1	Kouzlo
R2	Pomalý pohyb (držet)
SELECT	Inventář
▢+D-pad	Kutálet se
▢+↑+R2	Plazit se

FAKTA ŽÁNR: **BOJOVKA/STRATEGIE** ● DATUM VYDÁNÍ: **V PRODEJI** ● VYDAVATEL: **EIDOS** ● PSM SKÓRE: **PSM8 6/10**



Unholy War

Vstupte

ZAPOMENUTÍ BOHEM

Tahle strategická bojovka přitáhne jen ty nejdrsnější maniaky z celého vesmíru a pokud náhodou patříte mezi ně, pak vězte, že se zde podíváte do těch bohem nejzapomenutějších bojových arén, na které lze narazit.

Co se dema týče, je tohle naprosté monstrum. Můžete vybírat z šesti různých postav, čtyř arén a rovněž je možné hrát v režimu pro dva hráče. Čímž pádem je ovšem tak trochu zbytečné kupovat si celou hru. ●

OVLÁDÁNÍ

D-pad	Pohyb
⊗	Výskok
▢	Útok
△	Útok!
◎	ÚTOK!

ZÓNA PROZRAZENÍ



DO VZDUCHU

Je úplně jedno, zda jste si vybrali postavu vznášející se ve vozidle anebo šílenou mimozemšťanskou ještěrku, která zběsile skáče všude kolem - záleží totiž jen na jednom: musíte vyskočit výš než váš protivník. Zůstat na zemi je jistou vstupenkou do pekla, takže skákejte.

FAKTA ŽÁNR: **PLOŠINOVKA** ● DATUM VYDÁNÍ: **V PRODEJI** ● VYDAVATEL: **INTERPLAY** ● PSM SKÓRE: **PSM7 7/10**

Wild 9

Vstupte

WILD WILD WEX

Demo, které je divočejší než medvěd, který právě zjistil, že mu medvědice nasadila parohy. V roli totálně bizarního hrdiny jménem Wex, jenž se ohání laserovou zbraní, se musíte vydat do války. Zbraň, která připomíná zběsilosti z *Krotitelů duchů*, je skutečně flexibilní a můžete ji dokonce použít i k levitování předmětů a jejich přesouvání kolem sebe.

Fantastický level, který představujeme v tomto demu, je situován do Gulagu. ●

ZÓNA PROZRAZENÍ



Těmi nejobyčejnějšími nepřáteli, na které narazíte na tomhle levelu, jsou Stormtroopers. To jsou takové malé svině, které vám nicméně mohou pořádně zatopit. Nejlepší způsob, jak se jim vyhnout, je přeskočit je, ale jak záhy zjistíte, velice rychle a zdatně vystřelují rakety, a to dřív, než se zmůžete na protiútok. Proto naběhněte co nejblíže k nim, použijte plasmovou pušku a pak je zadupejte do podlahy.



OVLÁDÁNÍ

D-pad	Pohyb tělem
▢	Paprsek energie
◎	Použít věc
⊗	Výskok



ARCHIV

Chybí vám některé ze starších čísel? Toužíte po nějakém návodu? Máte příležitost za výhodných podmínek doplnit svou sbírku...



12 dem: *Kula World, Pandemonium 2, 40 Winks, Toy Story 2, Bomberman World* atd.



12 dem: *Doom, Ghoul Panic, Dancing Stage Fever, Silent Hill, Nightmare Creatures* atd.



12 dem: *David Beckham Soccer, Hogs of War, Die Hard Trilogy, Jonah Lomu Rugby* atd.



12 dem: ISS Pro 98, Exhumed, Treasures of the Deep, Porsche Challenge, TR 1 až 3 atd.



Celkem 31 návodů četně Parasite Eve 2, MGS, FIFA 2004 plus stovky cheatů a tipů.



Celkem 30 návodů včetně *Tomb Raider 1 a 5, Syphon Filter 1 až 3, Dino Crisis 1* a mnohé další.

TELEFONICKÉ OBJEDNÁVKY: 283 871 633

Cena jednoho čísla PSM (včetně CD) je 230 Kč u posledních tří čísel, 170 Kč u starších čísel, každé čtvrté je navíc zdarma. Cena TipStation je 70 Kč (od 7. čísla je cena 150 Kč). K ceně bude připočteno poštovné, zásilka bude zasílána dobírkou (doporučené zaslání lze dohodnout telefonicky). Objednávku je možné provést i písemně, a to na adrese Omega Group, P.O. BOX 104, 170 04 Praha 7 (nezapomeňte uvést svou adresu), popřípadě osobní odběr na adrese redakce (nutná předchozí domluva přes telefon).



Herní Test

Kviz, který je ze všech nejlepší a nejtěžší. Od svého početí před mnohými a mnohými měsíci se tato rubrika pokoušela otestovat vědomosti i těch nejzapálenějších pařanů. Nenechte se mýlit, až dokončíte tyhle dvě stránky, bude se vám z šedé kůry mozkové jen kouřit. Nuže, jak zlepšit své vědomosti o PSone? Můžete prolistovat všechna stará čísla našeho časopisu, nebo pravidelně usínat s PSone pod hlavou - prostě budete potřebovat veškerou pomoc, která je vám k mání...

DISKOVÉ KOLO 1

WILD 9

1) Jak uhasíte tryskové plameny, které se vás pokoušejí sežehnout na tomhle demo levelu?
a) Nalijete na ně horký čaj
b) Zavoláte hasiče
c) Popadnete nepřítele a omlátíte mu hlavu o trysku



2) Co po vás střílejí modří roboti v demu?
a) Rakety
b) Oheň
c) Kameny



KINGSLEY'S ADVENTURE

3) Kde je vchod do tunelu?
a) V baru
b) V majáku
c) Chytře skrytý v písečné duně

4) Kdo ukradl Briny Jimovi loď ve tvaru ryby?
a) Kapitán Birdseye
b) Kapitán Gallagher
c) Kapitán Tentacle

LEGEND OF DRAGOON

5) Jak se jmenují dvě malé potvory, s nimiž se utkáte v první bitvě s povolanými?
a) Zombie vrabčáci
b) Mimozemšťanská kuřata
c) Upírská kiwi

6) Co se nachází příliš daleko, takže to nejde přeskočit?
a) Řeka
b) Rokle
c) Propast mezi dvěma budovami

LITTLE BIG ADVENTURE

7) Která nálada vám umožňuje skákat?
a) Agresivní
b) Atletická
c) Normální

8) Kolik úderů je třeba na to, aby vás to srazilo?
a) Tři
b) Dva
c) Jeden

HÁDEJ KDO?

Dokážete říct, která z našich oblíbených postav to je?

1



Nápověda: Pěkně vám dá zabrat.

2



Nápověda: Spíš malý než velký

3



Jeho mise: skončit s otroctvím.

4



Nápověda: Je hodně divoký

PŘEDSTAV SI TO

To, co vám představujeme zde, je speciální vydání našeho seriálu Představte si to. Dokážete rozeznat díl VII od dílu VIII? Pokud patříte mezi fanatické nadšence, bude to pravděpodobně snadné, ale pro ty obyčejné smrtelníky mezi vámi to možná bude pěkná fuška...



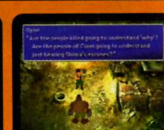
1) Toto je...
a) *Final Fantasy VII*
b) *Final Fantasy VI*
v) *Final Fantasy IX*



2) Toto je...
a) *Final Fantasy IX*
b) *Final Fantasy VI*
c) *Final Fantasy VIII*



3) Toto je...
a) *Final Fantasy VIII*
b) *Final Fantasy VI*
c) *Final Fantasy VII*



4) Toto je...
a) *Final Fantasy IX*
b) *Final Fantasy VI*
c) *Final Fantasy VII*

DISKOVÉ KOLO 2

NINJA

1) Jaká mořská příšera se skrývá za vodopádem na začátku levelu?
a) Krab
b) Chobotnice
c) Žralok

2) Jak moc zlata dostanete maximálně za zabití nepřátelského ninji?
a) 50
b) 100
c) 150

3) Jaký předmět ukazuje na sejvovací bod ve hře?
a) Ninjovská hvězdice
b) Ventilátor
c) Opice

4) Kolik ninjů musíte shodit z mostu?
a) Tři
b) Čtyři
c) Pět

5) Jak se pěšáci, oblečení do různě barevných kalhot, brání vašim útokům?
a) Mlátí vás obrovskou bonsají.
b) Nejprve vám vrazí jednu do zubů.
c) Sundají si klobouk.

6) Kolik stromů vám padne na cestu, když dorazíte na konec levelu?
a) Pět
b) Čtyři
c) Tři

HARDCORE

HARDCORE
FINAL FANTASY SPECIÁL

1) Final Fantasy se dočkala i poměrně slušné filmové verze. Který výrobce film produkoval?
a) Acclaim
b) Square
c) EA

2) Z jakého z následujících monster je možné vykouzlit Meltdown?
a) Iron Giant
b) Torama
c) Bomb

3) Která věc dokáže napravit účinek kletby?
a) Svatá voda
b) Kristova krev
c) Ďáblova moč

4) Můžete uvést příšeru, ze které lze dostat GF Carbuncle?
a) Jupum
b) Iguion
c) Kaldem

5) Jakého dalšího GF kromě Odina můžete získat ve věži Central Ruins?
a) Tonberry, král Tonberry a královna Tonberry
b) Tonberry, Tonberry princ a král Tonberry
c) Tonberry, král Tonberry a král Tonberry

6) Uveďte jméno osoby, která drží Leviathanovu kartu.
a) Joker
b) Jack
c) Ace

7) Jaké ďábelské monstrum zasáhne vaši skupinku v jediném útoku všemi možnými nepříznivými neduhy?
a) Marlboro
b) Benson
c) Silk

8) Jakého GF získáte včetně schopnosti „požírat" všechno a připraveného k okamžitému použití?
a) Adam
b) Eva
c) Eden

9) Na jakém místě v Estharu najdete prsten Solomona?
a) Místo slz
b) Lunární brána
c) Památník čarodějnice

10) Kde se skrývá zbraň Ultima?
a) Výzkumná laboratoř pod hlubokým mořem
b) Výzkumná klinika pod hlubokým mořem
c) Výzkumné centrum pod hlubokým mořem

PAMATUJTE!

Některé z odpovědí na otázky tohoto strašlivého kvizu lze nalézt na disku, takže koukejte hrát! A co se týká toho zbytku, patrně budete potřebovat monstrózní kreaturu s kolosálním mozkem. Hodně štěstí!

Pravidla

Zaměstnanci společnosti Omega Publishing Group nebo jejich sesterských firem se soutěže nemohou zúčastnit. Výhra je konečná a nelze ji vyměnit za peníze. Podvádění bude mít za následek diskvalifikaci. Všechny odpovědi musí do kanceláře PSM dorazit nejpozději do konce února 2004, po tomto datu nebudou zařazeny do hodnocení. Rozhodnutí šéfredaktora je konečné.

Herní kvíz Formulář



Můžete vyhrát celkem deset her - pět pro vítěze, dalších pět vylosovaných dostane po jednom kousku. Tentokrát tedy rozdáváme hry dle vašeho výběru. Ovšem budeme opravdu přísní a do losování připustíme jen ty nejlepší!

DISKOVÉ KOLO 1

1)	a	b	c
2)	a	b	c
3)	a	b	c
4)	a	b	c
5)	a	b	c
6)	a	b	c
7)	a	b	c
8)	a	b	c

HÁDEJTE KDO?

1) ....
2) ....
3) ....
4) ....

PŘEDSTAVTE SI TO

1)	a	b	c
2)	a	b	c
3)	a	b	c
4)	a	b	c

DISKOVÉ KOLO 2

1)	a	b	c
2)	a	b	c
3)	a	b	c
4)	a	b	c
5)	a	b	c
6)	a	b	c

HARDCORE

1)	a	b	c
2)	a	b	c
3)	a	b	c
4)	a	b	c
5)	a	b	c
6)	a	b	c
7)	a	b	c
8)	a	b	c
9)	a	b	c
10)	a	b	c

Jméno ....

Adresa ....

....

Věk .... Telefon ....

E-mail ....

KÓD: *PSM71*



TÉMA
SCI-FI SPECIÁL

KOSMONSTRÓZNÍ SCI-FI

Nazujte si své raketové boty a hoďte do sebe několik zázračných pilulek (ne nutně těch modrých) - tenhle měsíc vyrážíme do budoucnosti. Ale fakt do BUDOUCNOSTI!

Science-fiction, to je ale zavádějící název, že? Vědecko-fantastický... schválně nám řekněte, kolik z vědecko-fantastických her, které jste kdy poznali, bylo o podivných mužících v bílých pláštích pracujících v laboratořích a propadajících záchvatům totálního nadšení, když se jim podařilo izolovat například kvark. Žádná, tak to je. Tedy pokud náhodou tento kvark spontánně nezmutuje v něco, co se pokusí získat vládu nad celým kosmem.

A to se samozřejmě nikdy nestane, protože jak všichni dobře víme, izolovat kvark se vám nikdy nepovede. Kvarky se totiž vždycky vyskytují ve skupinách a právě díky tomu existují atomy. Ale dost kvantové fyziky - jsme si jisti, že o tom toho víte víc než my. Zpět k vědeckofantastickým hrám!

Je to dost šílené, ale spousta věcí, které dnes považujeme za naprosto všední, bylo před pouhými několika lety totální sci-fi. Mašiny, na kterých půjdou hrát hry? Na televizi? Šílenost! Přehrávače, které lze strčit do kapsy? Čiré bláznovství! Telefony bez drátů, které si můžete vzít kamkoli s sebou? Proboha, přineste někdo svěrací kazajku...

Akorát jsme se dosud tak trochu nedočkali megalomaniakálních robotů s laserovýma očima, kosmických lodí, které dokáží během nanosekundy proletět galaxii, mimozemšťanů, kteří nás chtějí všechny vyhubit, zotročit nebo nám naopak vnutit věčný mír, bizarně ulítlých hi-tech zbraní, které dokáží nepřítele zlikvidovat zevnitř na vzdálenost nějakých dvaceti světelných let, potravinových pilulek, oděvů z plechu a zatraceně taky raketových bot. A zatím žádná známka, že by se něco z tohoto mělo v dohledné době objevit. Takže mezitím o tom holt budeme muset jen snít.

A (vidíte už, kam tím míříme) neexistuje žádný lepší depozitář sci-fi nápadů než vaše oblíbená šedivá konzole! Chcete lasery? Fajn. Obří roboty! Hračka. Kosmické lodě? Máme jich tu spousty. Zlí mimozemšťané toužící vyhodit planetu do vesmíru? Taky je máme. Zdánlivě nezničitelné kosmické pevnosti, které lze chytře zlikvidovat tím, že hodíte kamínek na zvláštní zranitelné místečko? Samozřejmě.

Ano! Nechte nudnou starou realitu za sebou a připojte se k nám na cestě do budoucnosti! Přece víte, že to má smysl...

Text ● Redakce PSM



VELCÍ ROBOTI!

Roboti - plastoví kámoši, se kterými se skvěle hraje, anebo naopak kybernetické smrtící stroje?

Když náš spisovatel Karel Čapek v roce 1921 vymyslel slovo ROBOT (vycházel přitom ze slova „robota"), měl na mysli celkem nudné roboty. Spíše taková primitivní monstra než rafinované zabijácké stroje, s nimiž se dostáváme v počítačových hrách do střetu my dnes. Na druhé straně roboti, kteří se skutečně vyráběli, nemají k primitivním představám sto let starým moc daleko. Všichni jsou totiž postaveni tak, aby prováděli neustále dokola jeden pracovní úkon, namísto toho, aby hezky uklidili celý byt, namíchali vám gin s tonikem, anebo vedli války se vzdálenými galaxiemi. Nejúchvatnější skutečné roboty dnes uvidíte v továrnách, kde dávají dohromady auta a televize. Nuda!

Občas člověk narazí na legračního robota - podívejte například na Sony Aibo nebo vysavač Roomba. Na druhé straně pokud byste chtěli vidět doopravdy zajímavé roboty, museli byste se poohlédnout jinde. Takže pojďme.



ROBOTI V HRÁCH

STROGG

KDE JEJ NAJDETE: *Quake 2*

Ačkoli to technicky není robot, hádali byste se s ním? My taky ne. Zčásti je to mimozemšťan, zčásti stroj a stoprocentně totální psychopat. Ostatně obyvatelé planety Stroggos nejsou zrovna známí svou pohostinností, jak vám nepochybně dosvědčí každý, kdo někdy hrál *Quake II*. Musíte ale zase uznat, že jsou rozmanití - máte ty základní bojové modely, ale pak taky roboty, co umějí létat a nakonec ještě skutečně obrovské modely, které vše zadupou do země. Člověk by to nejraději zabalil a šel domů, akorát že osud matičky Země jaksi leží v jeho rukou. Jo, to tedy asi máte problém...

ZLO: ☠☠☠☠
DUPAVOST: ☠☠☠
CELKOVĚ: ☠☠☠☠



ROBOTRON

KDE JEJ NAJDETE: ***Robotron X, Williams Arcade Greatest Hits***

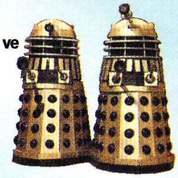
Klasický šokující příběh z budoucnosti: stroje se staly chytřejší než lidé, dospěli k rozhodnutí, že lidé jsou vlastně k ničemu a že je vlastně největší čas je zničit. Tvrdé, ale nakonec drsné. Ačkoli když jim necháte volné ruce, zničí i poslední lidskou rodinu, a to pak taková sranda nebude. *Robotron* v arkádové podobě, jak jsme jej viděli ve *Williams Arcade Hits,* je totálně monstrózní střílečka. Tato trojrozměrná verze pojmenovaná *Robotron X* je mnohem jemnější, ovšem tak či onak oba jsou to skvělé masakry, ve kterých likvidujete jednoho robota za druhým.

ZLO:
DUPAVOST:
CELKOVĚ:



TV/FILMOVÍ ROBOTI

Ne všichni nejlepší roboti jsou ve hrách



DALEKOVÉ

Arci nepřátelé dr. Whoa nejsou přísně vzato roboti, ale také se na ně nejlépe dívá zpoza gauče. Uvnitř kovového obalu se totiž skrývá živý tvor jménem Dalek - ten však nemůže přežít sám venku, a tak počítáme Daleky za roboty. Jsou naprosto nechutní, nesmiřitelní a zabíjejí bez špetky milosti. Co nevidět dobijí galaxii a nikam před nimi neutečete. Mají navíc speciální antigravitační zařízení.

R2D2 AND C3PO

Největší dvojka robotů? Určitě, pokud nás nenapadne něco lepšího. Dejte dohromady kýčovitého vánočního robota a mečící koš na kolečkách, do hlavy jim vložte tajné plány a la Star Wars a máte všechny nutné ingredience, abyste to rozjeli ve velkém stylu. Ačkoli oba tito roboti dostali ve *Phantom Menace* tak trochu nezáviděníhodnou roli.



OPTIMOS PRIME

Tohle je specialitka. Tedy pokud máte rádi Transformers. Prime byl vůdce Autobotů a nyní je nejmocnějším Transformerem, který kdy žil (s výjimkou hnusáka Megatrona, vůdce zlých Decepticonů). Mohl by se klidně proměnit třeba v náklaďák! Ačkoli v *Transformers - The Movie* jej zabil Megatron, byl později zase oživen, takže je to v cajku.

DAT

Lesklý skoro živý android, který pracuje na Enterprise. Obyčejně říká banality a je při tom trapný: „Tak toto je případ toho, čemu říkáme sarkasmus. Zajímavé." Má zlého bratra jménem Lore. Pokud někdy budete hrát *Star Trek: TNG Pinball,* zkazte to a uslyšíte, jak vám nadává.



MARVIN

„Myslím, že byste měli vědět, jak hlubokými depresemi trpím." Originální paranoidní android byl patrně inspirací pro celou tvorbu Radiohead. Objevil se i ve *Stopařově průvodci po galaxii.*

METAL GEAR

KDE JEJ NAJDETE: ***Metal Gear Solid*** **(kde jinde?).**

Domácí mazlíček Liquida Snakea je něco víc než obr, je to totálně rozzuřený robot vybavený střelami Stinger, abyste věděli.

Ne, počkat. Ne, tohle tedy Metal Gear není. Je to obrovský, totálně rozzuřený robot vybavený střelami Stinger a bohužel trpí neodolatelným nutkáním zadupat Solida Snakea do asfaltu. Dostat od Snakea výprask totiž musí být pro tohoto dupavého týpka monstrózně zničující, nemyslíte? Na druhé straně, když vám to Metal Gear párkrát natře, nebudete taky mít nic proti tomu ukázat mu, zač je toho loket.

ZLO:
DUPAVOST:
CELKOVĚ:



ROBOTI K NIČEMU

Ne všichni roboti jsou skvělí, tak dokazuje těchto pár chudáčků...



7-ZARK-7

Battle of the Planets byla drásavá čajová kosmická adventura, na které bylo na první pohled patrné, že pochází z Japonska. Vlastně na americký vkus byla tahle hra příliš americká, a tak ji zbrusu předělali, vyházeli všechny temné, znepokojující pasáže a namísto toho sem vložili 7-Zark-7, což je ubohý klon R2D2, jehož účelem je provádět epizodami a nabízet morální poučení. „Inu, G-Force dostal tento týden užitečnou lekci - že dvakrát se mýlit neznamená mít pravdu"! Zemři! Chcípni, šmejde!



K9

Tak tohle je skutečná špína. Určitě to kdysi vypadalo jako úžasný nápad - robot pes se zabudovaným laserem. Hurá! Akorát že K9 byla totální hovadina, a tak po velmi krátké chvilce úplně všechny přestane bavit. Nakonec taky skončila na smetišti dějin a i když nakrátko zahrozila, že by se mohla objevit v seriálu *K9 and Company,* naštěstí se tak nestalo, byl vyroben jen jeden pilotní díl a pak se tahle zhůvěřilost poroučela do věčných lovišť.

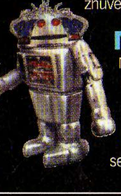


MECHWARRIOR

KDE JEJ NAJDETE: ***Mechwarrior 2***

Toto není technicky vzato robot, ***Mechwarrior*** tak trochu připomene spíše dokonalé bitevní brnění. Je to obří, těžce ozbrojený tank na nožkách, postavený proto, aby vše, co mu přijde do cesty, zadupal do země a aby zlikvidoval ostatní Mechwarriory. Na Mechwarriorech je samozřejmě skvělé to, že je jich tolik a vy máte z čeho vybírat. Dáte přednost lehčímu modelu, který se bude hbitě pohybovat po místě, bude uhýbat nepřátelské palbě, anebo naopak toužíte po něčem mohutnějším, co odráží raketové útoky a tvrdě trestá jejich původce? Volba, jak se říká, je jen na vás.

ZLO
DUPAVOST
CELKOVĚ:



METAL MICKEY

Mickey žil na předměstí a mělo to nevyhnutelně velice komické důsledky. Hrozně moc se mu líbil speciální robot, kterému děti říkali Atomic Thunderbusters, byť měli takové sklony dohánět jej k šílenství. Pozor, neplést se singlem Suede.

Sci-fi speciál? Napadne vás snad lepší záminka pro to se sejít, nakoupit spoustu „občerstvení“ a přitom čučet na oblíbené filmy?

Abyste věděli, práce v PSM není jen o zábavě a hrách. Stačí se podívat na to obrovské kvantum her, které musíme každý měsíc recenzovat, a to dokonce v pracovní době ani nesmíme pařit své oblíbené staré hry pod záminkou, že se snažíme otestovat cheaty - tohle všechno si vzal na starost Cheatový taťka a kdokoli by se mu pokoušel lézt do zelí, toho stihne nejprve zlým pohledem, pak fyzickou inzultací. A fyzickou inzultací samozřejmě nemyslíme žádnou obyčejnou facku. A tak je vám prostě jasné, že nemáme příliš možností zahrát si své oblíbené hry - i proto jsme okamžitě skočili po možnosti se sejít a podívat se na své oblíbené filmy.

Zorganizovat to bylo snadné - každý jsme nominovali film, dali dohromady nějaký alkohol, chipsy a pak jsme se sešli v Honzově domě, abychom se na ně mohli podívat a přitom si užít všech svých rozverných a sarkastických komentářů. No, takový byl aspoň plán. Tady vám přinášíme přehled, k čemu skutečně došlo...

FILMY:
ALENA - VĚC
HONZA - MARS ÚTOČÍ!
MILAN - VETŘELEC
LUKÁŠ - TRANSFORMERS: THE MOVIE



18:59 Honza dokončil přípravu bytu na večerní zábavu a potom si dal šlofíka - zbytek týmu má dorazit v 19.00
19:35 Po několika špatných odbočeních a telefonátech se nám konečně všem podařilo k Honzovi dorazit. Necelé tři kilometry jsme jeli plných 45 minut. Honza to všechno shrne tím, že Aleně poví, jakou cestou měla jet a poté se zeptá, jaké pití a jídlo jsme přinesli.
19:36 Milana jsme poslali k pumpě, aby nám tu nakoupil nějaké pití a něco na zub, Honza dal vařit na kávu a Alena s Lukášem začali prolézat jeho sbírku CD a DVD.
19:50 Milan se vrátil s pitím a jídlem, přičemž si hrozně stěžoval na drzé děti, které postávaly kolem pumpy a prosily ho, aby jim koupil alkohol a cigarety.
20:00 Filmový festival konečně začíná. Přirozeně všichni se chtějí nejdříve dívat na ten svůj oblíbený, ale Alena uplatní své právo ženy a rozhodne, že se všichni nejprve budeme dívat na *Věc.*

VĚC

Bizarní antarktická legrace - mimozemšťan-parazit se proplétá labyrintem výzkumné stanice a na své cestě postupně zabíjí své oběti, do nichž se zároveň vtěluje. Dokáže jej Russell zastavit?

ALENA: Tak, jdeme do toho. Tenhle film je fakt úžasný!
HONZA: No tak, počkej, já myslel, že budeme sledovat sci-fi filmy! A tohle je přece horor, ne?
LUKÁŠ: Horor? To my nikdo neřekl, že se tady budeme dívat na horory!
MILAN: Prosím tě, drž pysk a radši mi podej pivo. Je tam mimozemšťan, nebo ne?
HONZA: Já chci taky pivo. Lukáši, jo, je tam vetřelec, takže se na to podíváme, jo?
LUKÁŠ: Ticho! A kde jsou nějaké ty laserové pušky? A co futuristické vesmírné koráby?
HONZA: Počkej, jen se dívej.
LUKÁŠ: No dobře...
POZDĚJI...
ALENA: No, tak to by bylo. Co si o tom myslíš?
LUKÁŠ: Můžu už se podívat?
MILAN: Já jsem úplně hotovej.
HONZA: A co ty kosmické lodě?
ALENA: Co? Vždyť to tam bylo! Vždyť to udělal!
MILAN: Kdo to natočil?
ALENA: Kurt Russell!
LUKÁŠ: Kurt Russel udělal tu kosmickou loď? Jak?
MILAN: Počkej - to byl Kurt Russell nebo ta Věc?
HONZA: Chudák pejsek. Neměli bysme zavolat veterináře?
LUKÁŠ: Takže přežil ten Kurt Russell a udělal kosmickou loď, aby mohl uprchnout? Asi jsem usnul...
ALENA: Vzdávám to. Dáme si jiný film.
HONZA, MILAN a LUKÁŠ: Teď já!
ALENA: Zadržte - potřebujeme další občerstvení. Milane, že nám tam zase skočíš?
MILAN: Jdi se vycpat! Já tam už nejdu. Ne že bych se bál těch dětí. Prostě tam nejdu.
HONZA: Teď si dáme ten můj film a jestli něco zaspíte, ukážu vám!

MARS ÚTOČÍ

Velké hlavy, vypouklé oči - tak to jsou mimozemšťané z Marsu, kteří napadli Zemi a začali tu běsnit, zatímco americký prezident se pokouší být stále v pohodě a chce se s nimi nějak dohodnout. Jeho snaha má, jak jsme všichni čekali, skutečně monstrózní a komické důsledky.

HONZA: Abyste věděli, tohle bylo jedno z prvních DVD, která jsem si koupil.
ALENA: Fakt, jo? A myslíš, že Milan s Lukášem budou v pohodě?
HONZA: Netuším. Já bych tam v tuhle noční dobu nechodil, to ti říkám na rovinu.
ALENA: No dobře, takže budou v pohodě.
HONZA: A tady máme vetřelce!
POZDĚJI...
HONZA: Úžasné. A je tu i Tom Jones. Ten je fakt třída, co?
ALENA: No možná jo. Sorry, o čem jsme to vlastně mluvili?
HONZA: Co máš na mysli?
ALENA: To má být nějaký z těch tvých nezávislých uměleckých film? Jako ten Koy Carp, o kterém furt mluvíš?
HONZA: Koyaanisqatsi? Ne, to byla sci-fi komedie!
ALENA: No, nějak mi utekly ty fóry. Jen jsem slyšela nějaký strašlivý bláboly. To jako mělo bejt legrační nebo co?
HONZA: Ježíš, promiň... já tam dal omylem maďarštinu.
ALENA: Počkej, to chceš říct, že jsme jako celý film čuměli na obrázky a měli k tomu úplně jinej zvuk?
HONZA: Hele, fakt sorry. Chceš se na to podívat ještě jednou pořádně?
ALENA: Ani ne. Asi už bychom si měli poslat ten film, který vybral Milan. Ale když už o něm mluvíme, kde ti dva vlastně jsou?
[OTEVŘOU SE DVEŘE A DOVNITŘ SE PŘIPOTÁCÍ MILAN A LUKÁŠ]
MILAN: Zatracená díra! Už nás tam nikdy neposílejte!
RYAN: Co se stalo?
MILAN: Ty zatracený děti nás obklíčily a chtěly Lukášovi rozbít hubu - museli jsme pro ně ukrást nějakej chlast.
ALENA: Jo, přesně toho jsem se bála.
LUKÁŠ: Jo, museli jsme odtud prchnout zadním východem. Samozřejmě bysme je v pohodě zvládli, ale chtěli jsme se vyhnout problémům. Ale ve tmě jsme se ztratili a potom nás děti zmerčily a začaly nás honit...
HONZA: No dobře, dobře. A máte chlast? Už je čas na Vetřelce.

VETŘELEC

Posádka lodi Nostromo byla povražděna jedním dost nechutným vetřelcem, kterému v žilách koluje místo krve kyselina a který má neuvěřitelný apetit. A přežije kočka?

MILAN: No to je fantazie. Konečně pořádný film. A mimochodem, co se stalo s tím *Mars útočí*?
ALENA: Nemám absolutně ponětí. Já marťansky neumím. Nějaký krávy vzaly plamen, pak jsem už nekapírovala.
LUKÁŠ: Chudáci krávy! Někdo by měl zavolat veterináře.
HONZA: To jsem si jen dělal srandu. Paneboże, vždyť je na první pohled jasný, že tohle udělal nějaký anglický režisér v sedmdesátých letech!
MILAN: Co? O čem to proboha kecáš?
HONZA: Podívej - ty lidi na Nostromu jsou všichni pěkný hovada a za každý přesčas chtějí zaplatit. Jsou to samí nespokojenci. Akorát, že jsou v budoucnosti, v kosmu.
ALENA: S vetřelcem. Budeme se dívat na film, anebo tady kecat bezcílně o odborech?
POZDĚJI...
MILAN: Ano, jasně! Tomuhle říkám pořádnej film.
LUKÁŠ: No hlavně že to bude mít hezký konec.
HONZA: Cože? Vždyť tam skoro každýho zabili! A loď vylítla do povětří!
ALENA: Jo... ale tu kočku zachránili.
MILAN: To nepopírám. Ale na druhou stranu jsem se při sledování filmu nikdy tak nebál.
HONZA: Ale to ses bál, že se vrátěj ty výrostci od pumpy.
MILAN: Ale houby! Jak jsem ti říkal, šli po Lukášovi.
ALENA: Už jsou za dveřma.
MILAN: Cože? Pane bože! Má to tady nějaký zadní východ?
HONZA: To byl jen fór!
MILAN: Jo, není na čase se vrhnout do toho posledního filmu.
LUKÁŠ: Jo, teď já! Teď já! Tohle bude nejlepší film celýho večera, připravte se na to...

TRANSFORMERS: THE MOVIE

Špatně animovaní roboti bojují jeden proti druhému a proměňují se do letadel a dalšího matroše...

ALENA: Pane Bože. Kolik je proboha hodin?
MILAN: Tak tohle je hustý.
HONZA: Přesně tak, je docela pozdě, ne? Třeba bysme už měli jít zařezávat.
LUKÁŠ: Ale, ale... teď je řada na mně. *Transformers*! Vždyť to je naprostá bomba!
ALENA: Ale co, už je pozdě a všichni toho máme dost. Na *Transformers* se můžeme klidně podívat někdy jindy.
LUKÁŠ: Ale já se na to chci podívat teď.
HONZA: No, já už nevydržím vzhůru ani minutu. Jdu do postele. Až půjdete spát, tak zhasněte. Dobrou noc!
[HONZA JDE SPÁT]
LUKÁŠ: Hurá! Budeme se na to dívat!
ALENA: Teda já bych potřebovala jít hned spát. Zapomněla jsem zalít kytky.
MILAN: No jasně! Dík, žes mi to připomněl! Hodíš mne tam?
ALENA: Jasně. Lukáši, ty dojdeš pěšky, že jo?
LUKÁŠ: OK. Je to jen sedm kiláků.
ALENA: To je v pohodě, uvidíme se ráno. A ne abys zaspal!
ALENA: Neboj.
MILAN: Hodnej kluk. Uvidíme se ráno.
[ALENA A MILAN RYCHLE ODCHÁZEJÍ]
LUKÁŠ: Tak já si to pustím sám.
POZDĚJI...
LUKÁŠ: Chudák Optimus Primus, zapomněl jsem, že ho zabijí. Škoda, že ten zbytek filmu je taková hovadina. Na to jsem taky zapomněl. No co, za pět hodin musím být v práci! Asi bych měl jít domů. Ale kudy?



V kosmu vás nikdo neuslyší křičet. Ačkoli kdybychom se ocitli v jedné kosmické lodi s Jar Jar Binksem, asi byste nás slyšeli řvát na miliony světelných let...

Mimozemšťani, jo? Kdo jsou? Někteří lidé budou tvrdit, že to jsou normální tvorové jako my, akorát že přicházejí ze vzdálených hvězdných systémů, mají o nějaké to oko, ruku navíc, na břiše občas tlačítko a taky nemají úplně normální barvu pleti - občas bývají nazelenalí. Prostě a jednoduše, vypadají divně, ale jinak jsou hodní. To je jedna teorie.

Ta druhá zní, že to jsou zlí megalomaniaci, jimž jde o jediné: ukrást nám planetu s jejími veškerými zdroji, zotročit nás a pak nás ještě sežrat. A máme-li být brutálně upřímní, kdyby se nám podařilo sehnat superrychlé kosmické lodě a mohli bychom cestovat do nejvzdálenějších galaxií, tak bychom asi totéž provedli my jim. Navíc, řekněme si to na rovinu, opravdového mimozemšťana nikdy neuvidíte. Asi tak nejblíž se k němu dostanete v nějaké skvělé hře. No, dokonce i v nějaké blbé...

X-FILES

***X-Files*, neboli *Akta X*, byla kdysi docela dobrá zábava.** Celé to bylo o vetřelcích a tajemných spiknutích ukutých pod pláštíkem té nejčernější noci. Pak ale tvůrcům začaly docházet nápady a seriál byl čím dál větší nuda. Bohužel, právě v tom okamžiku se na trhu objevila hra. Mohla to být brilantní záležitost s Mulderem, Scullyovou a vetřelci, plná spiknutí ukutých pod pláštíkem té nejčernější noci. Namísto toho to ale byla zdlouhavá FMV adventura, ve které jste hráli anonymního agenta, který dva slavné kolegy hledá. Možná, že se později ve hře skutečně objevili, ale to nikdo neví, protože nikdo se nenamáhal tak dlouho tuhle zoufalou záležitost hrát. Anebo ano. Pravda je tam venku.



X jako zákaz: X-Files skutečně není k tomu.



VETŘELCI



ODDWORLD

Pokud dáváte přednost mimozemšťanům, kteří jsou sice odporní na pohled, ale zato zranitelní, pak je Abe váš člověk. Anebo spíš vaše totální zrůda. Abe je hlavní hvězdou dvou úžasných plošinovek a právě je na misi, aby zachránil své stejně odporné krajany, Mudokony, z otroctví Mollucka Gluttona, který z jejich utrpení vyrábí nápoj.



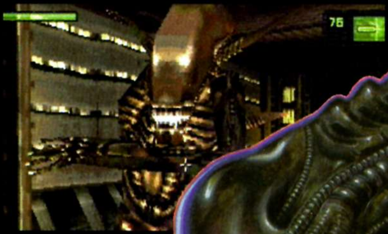




Divnej džob: Abe je odporný, ale zamilujete si ho

ALIEN RESURRECTION

Tak tohle jsou pořádní vetřelci! K něčemu takovému dojde, když se pokoušíte udělat nejděsivější sci-fi film všech dob a přizvete si k tomu uhozeného švýcarského mága jménem HR Giger. Tenhle člověk nedělá nic napůl, a tak kromě totálně šílených biomechanických nápadů přišel s portrétem vetřelce, který vyděsí naprosto každého, a ještě mu dal do vínku příšerný životní cyklus. Tyhle hnusné bestie se v zásadě rodí z vajíčka, najdou si oběť, přilepí se jí na tvář, pak vlezou dovnitř a zapustí vajíčka. Vetřelec pak proroste vnitřními orgány a když je dostatečně velký, prorve se ven. Fuj, co? Pak se z toho stane velká, hnusná vraždící mašina, která si fakt nebere servítky. Doporučili bychom vám zdrhnout, jenže tuhle možnost jaksi ve hře nemáte. Takže bude lepší pořádně se vyzbrojit.





Zas je tu: Nejděsivější vetřelec všech dob.





ET

Áááá! Nepochybně nejošklivější, nejroztomilejší vetřelec, jaký se kdy na světě objevil! Svět je plný lidí, kteří si nikdy, nikdy v životě nepřipustí, že když ET umíral, stouply jim do očí slzy. Absolutně ne. No, Béďa brečel jak želva, ale to jen proto, že tu dámu, co v kině seděla vedle něho, scéna natolik rozrušila, že mu převrhla vařící kafe do klína.

ET je mírně vyšinutý mimozemšťan, který spíše připomíná věci, jež splachujeme do záchodu, než vyslance cizích galaxií. A je nemožné udělat z tohoto materiálu dobrou hru. Legendy vyprávějí o obrovském množství ET her pro Atari, navěky pohřbených v mohavské poušti. UbiSoft to zkusil na PSone a musíme říct, že se jim to fakt nepovedlo. ET volat domů!



Divný mimík: ET je fakt nuda.

STAR TREK INVASION

Star Trek je na mimozemšťany skvělý. Pravda, většina z nich vypadá jako lidé stižení nějakou kožní chorobou, s divnýma ušima nebo pizzou na obličeji, ale kdo ví, že skuteční mimozemšťané třeba nevypadají zrovna takhle? Vždyť člověk nikdy neví. Dějí se skutečně divné věci a možná, že tvůrci Star Treku měli opravdu pravdivé vidění. *Star Trek: The Next Generation* nám nabídl alespoň Borgy, jež jsou bezpochyby jednou z nejlepších ras mimozemšťanů všech dob. Jsou taky biomechaničtí, mají úlovitou mozkovou strukturu a schopnost adaptovat se prakticky na cokoli, takže je nepříjemné s nimi bojovat. Přesně to se od vás přirozeně čeká ve *Star Trek: Invasion* - musíte stanout proti Borgům a porazit je! Jen nezapomínejte na to náhodně upravovat vlnovou délku svého štítu. Nebo něco na ten způsob.





Star Trek: Udeřte na Borga!



Šedivák: Mimozemšťan bojující proti robotovi, skvělý nápad!

TERRACON

Ha! Tak konečně se ti šedí mimozemšťané dočkají toho, co jim dávno patří. Příliš dlouho se nám plížili do ložnic uprostřed noci, unášeli nás do kosmu a tam nám zaváděli anální sondy. Co se šklebíte, víte kolik se toho člověk dozví z takové anální sondy? Tak třeba lze zjistit, zda dotyčný náhodou neměl k večeři sladkou kukuřici. Xedovi, šedivému hrdinovi *Terracon,* žádnou anální sondu zavádět nikdo nebude, ale na druhé straně, jeho národ byl vyhlazen obrovským robotem, kterého si sami sestrojili. To ji ukáže, ne? Přirozeně se mezitím budete muset stavit na takové celkem nevábné plošinovce.

ONI ŽIJÍ

Jiní mimozemšťané, které známe a milujeme. Anebo kteří se nám líbili. Anebo které jsme nenáviděli.

Tribbles



Ty, které známe z původní řady *Star Trek* a rovněž *Deep Space 9,* kdy se několik postav vrátilo zpět v čase a objevily se přesně v té samé epizodě - Tribbles jsou ale huňatí a roztomilí. Jsou to takové malé kožešinové kouličky, které vydávájí uklidňující zvuky a mají reprodukční cyklus 12 hodin. Stará dobrá Enterprise vzala jednu takovou kulička na palubu a za chvíli jich tam měla všude plno. Naštěstí všichni sežrali nějaké otrávené zrní a skončili jako totální mrtvoly. Tribbles se tak nicméně stali „inspirací" pro Trumbles - malé, roztomilé, huňaté kouličky, rychle se rozmnožující, některé z nich se objevili ve staromódní hře *Elite*, kde jste je museli zastavit tak, že jste si s nimi naplnili loď a s tou jste letěli blízko Slunci, takže jste je usmažili. Dokonalé.

Jar-Jar Binks



Hodně toho bylo řečeno o Jar-Jar Binksovi. Trochu se dostal zpět do formy v *Episode 2*, když nechtěně a nečekaně předal moc Palpatinovi, ale co. Budeme jen šťastni, pokud to v *Epizodě 3* bude ten, kdo neohrabaně svrhne Anakina do žhavé lávy a pak spadne za ním. A už nevyleze.

Genestealers



Ošklivé, hnusné, zběsilé bestie - to jsou Genestealers. Jsou tak drsní a strašliví, že jediný, kdo s nimi něco zvládne, jsou Space Marines, neboli kosmičtí mariňáci navlečení do robustního bojového brnění. Bohužel, pokud vám odstřelování zas tolik nejde, může pro vás být *Space Hulk* příliš tvrdý oříšek. Nakonec je to hra vycházející z komplikovaného erpégéčkového konceptu. Na druhé straně, pokud vás lákají vyhlídky na drsný, velice inteligentní souboj se skutečně nechutnými nepřáteli, pak se ji pokuste někde sehnat.

Kang - Simpsons Wrestling

Jo pro Kanga! Tenhle jednooký, slintající vetřelec se objevuje ve všech halloweenských vydáních Simpsonů. A nesmíme samozřejmě zapomínat na jeho skoro totožného kámoše jménem Kodos. Jsou to ti správní mimozemští podivňáci, s plány mnohem ďábelštějšími, než sami dokážou zvládnout. Jsou naprosto úžasní! Samozřejmě jsme hrozně rádi, že jsme Kanga mohli spatřit jako speciálního bosse v *Simpsons Wrestling*. Škoda jen, že ta samotná hra nebyla moc dobrá, nicméně Kang v ní vypadal skvěle.



SKVĚLÉ ZBRANĚ

Budoucnost by nestála za nic, kdyby všichni měli jen ordinérní zbraně a meče, takže sláva laserům a podobným věcem!

Bez pořádných zbraní není žádné sci-fi. Vlastně je to tak trochu smutné, že v dnešní moderní době plochých televizí a miniaturních mobilů se musíme stále ohánět zbraněmi, které fungují tak, že dělají do lidí dírky nebo jizvy. To je ale nesmysl! My chceme lasery! Zbraně, které dělají z lidí opice! Chceme speciální zbraně, které způsobí, že se lidi na místě vypaří.

A tak jsme tenhle článek věnovali svým oblíbeným sci-fi zbraním. Bohužel naši úplně nejoblíbenější zbraň tu nemáme, protože ta se v žádné hře, filmu nebo čemkoli jiném nikdy neobjevila. Jmenuje se Lazy Gun a dočtete se o ní v knize Iaina M. Bankse *Proti černému pozadí*. To je nádherná zbraň pozitivně apokalyptické síly, která dokáže zlikvidovat celou planetu, anebo s ní můžete taky zabít jen jednu konkrétní osobu. Možná tak, že uvede do existence kovadlinu, která visí několik metrů nad tím dotyčným člověkem. No, prozatím si budeme muset vystačit s tímto...



NEJLEPŠÍ ZBRANĚ VŠECH DOB

SVĚTELNÝ MEČ

Jak jsme ho viděli v: ***The Phantom Menace, Master of Teras Kasi***

Pokud je na světě někdo, kdo by odmítl plně funkční světelný meč, pak si - úplně upřímně - vůbec nezaslouží žít. Vždyť kdo by nechtěl světelný meč? Tuhle oslňující tyč nabitou energií a schopnou okamžitě propálit díry i do těch nejsilnějších kovových dveří... pokud existuje lepší zbraň (tedy kromě Lazy Gun), pak my o ní rozhodně neslyšeli.

Samozřejmě je možné světelný meč nastavit tak, aby fungoval jako konveční meč. Ale k čemu? Dokonce existuje velice svůdná teorie o tom, jak by světelný meč fungoval v reálných podmínkách. Tuto teorii najdete v angličtině na http://www.cs.vu.nl/~dick/LightSaber/LightSaber.html. Dick Grune, muž, jenž je autorem této teorie, se domnívá, že všechny nezbytné komponenty jsou k dostání, takže by bylo teoreticky možné světelný meč sestavit. Jde jen o to dát dohromady tisíce zauzlených skleněných vláken a spojit je výkonným laserem na jedné straně a výborným zrcadlem na straně druhé. Když pustíte laser, skleněná vlákna expandují a vytvoří světelný meč, jenž je schopný zahřát vše, co se dostane do jeho blízkosti na teplotu 2000 °C v několika milisekundách. Jediný problém je v tom, že taková zbraň by vyžadovala gigawattový zdroj energie. Anebo Jediho.

NEJLEPŠÍ Z TOHO ZBYTKU

SMART GUN M56

Jak jsme ji viděli v: ***Alien Resurrection, Alien Trilogy***

No dobře, tohle není žádný fešný vesmírný laser. Tohle je pořádný kanón, který by se rozhodně nevyjímal špatně v jakékoli válečné hře. Ostatně inteligentní puška M56 byla vymyšlená pro *Vetřelce*, což je vlastně válečný film spíš než cokoli jiného. Máte své kosmické mariňáky, spoustu naštvaných vetřelců - čeká vás totální válka a na tu potřebujete dokonalou zbraň. M56 je přesně takovou zbraní. Na první pohled vypadá jako německý samopal z druhé světové války (7,92mm Spandau, abychom byli přesní), přišroubovaný k mobilnímu stativu Steadicam (to jsou takové speciální mobilní stativy, které si kameraman přiváže k tělu a může nerušeně fotit). A aby to vypadalo ještě futurističtější, obsahuje i části, které byste hledali



spíše na motorce. Tedy přesně řečeno na Kawasaki. Přitom zbraň vypadá až bizarně skvěle a váží tunu. Když herečka, která hrála Vasquezovou ve filmu, dostala tuhle zbraň k sobě, nejprve se s ní zuřivě potýkala a když ji chtěla zvednout, převážila se a spadla.



SMART BOMB

Jak jsme ji viděli v: ***Defenders*** **a každé další střílečce od té doby.**



No vypadá to jako jasná věc, ne? Prostě každá střílečka obsahuje nějaké inteligentní bomby, takže by člověka ani nenapadlo, že musí existovat hra, ve které by se taková zbraň mohla vyskytovat. Ale ona existovala: *Defenders* se jmenovala a bylo možné ji nalézt v *Williams Arcade's Greatest Hits*.

Když se nad tím zamyslíte, inteligentní bomba musí být výplodem nějakého totálně šíleného vědátora. Umožňuje totiž nasměrovat výbuch určitým směrem, takže zlikviduje všechny nepřátele na obrazovce, ale - což je nejdůležitější - vaše loď zůstane naprosto bez zásahu. Jak se jim to sakra povedlo? Možná zbraň používá jistá silová pole kolem vaší lodi a humanoidy sejme ve zlomku vteřiny těsně před explozí. Anebo příliš přemýšlíme o něčem, co je prostě jen šikovná zbraň, jež vám pomůže dostat se ze zatraceně zapeklitých situací.

DEATH STAR



Jak jsme ji viděli v: ***Star Wars, Return of the Jedi***

Upřímně řečeno, někdo v oddělení Empire hrozně rád vysoko skáče. Postavit Death Star, obrovskou vesmírnou stanici vyzbrojenou monstrózními laserovými kanóny, které jí umožňují zničit celé planety jedním zásahem, jen aby pak byla zničena jednou dobře mířenou střelou, to nám přijde jako poněkud nešťastné. Ne, možná je to do nebe volající urážka, ale rozhodně by na to měl výrobce někdo upozornit.

Postavit potom druhou Death Star, chytře kamuflovanou jako nedokončený, nefunkční model, chráněný silovým štítem, který lze snadno zavřít z nedalekého měsíce Endoru a s tolika dírami uvnitř, že by jimi snadno mohl proletět i Millennium Falcon a vyhodit celou tuhle stavbu do vzduchu... no, o tom už škoda mluvit. Je jen dobře, že Darth Vader a Císař tuhle vychytávku koupili, když vylétla do vzduchu. Jinak by život toho ubožáka, co tuhle zbraň vymyslel, ani nestál za to žít.

RAIL GUN



Jak jsme ji viděli v: ***Quake II***

Tak tohle by byla nejlepší verze tradiční pušky. Jako ostatní zbraně, i ona vystřeluje projektily se záměrem udělat ve věcech díry, ale tady veškerá podobnost končí. Zatímco většina zbraní funguje tak, že s malou explozí vyletí z hlavně, rail gun používá k výstřelu elektrickou energii. A zatímco kulka uletí za sekundu několik set metrů, projektil z rail gun uletí za stejnou dobu čtyři kilometry - to je 12krát rychleji, než letí zvuk, takže bez problémů zasahuje letící cíle. Americká armáda se pokouší takovou zbraň vyvinout, ovšem jaksi jim docházejí prostředky a hlavně, rail gun není úplně přenosná zbraň. Zatímco samotná zbraň je docela malá, je to jedna z těch dalších zbraní, jež vyžadují k provozu masivní elektrický zdroj. Nicméně jsou na světě stále nějací lidé, kteří se takovou libůstku pokoušejí vyrobit - například viz týpek, co provozuje webovou stránku http://www.powerlabs.org/railgun.htm.

Mezitím si budeme muset vystačit s *Quake* II, kde zabíjení touto zbraní představuje jeden z nejúžasnějších zážitků ze hry a je třeba je neustále procvičovat.

BFG



Jak jsme ji viděli v: ***Doom, Quake II***

Tak tohle je fakt hustý. BFG je střílečkový ekvivalent taktického jaderného úderu - je to totálně devastující záležitost a asi jen málokdo by toužil být někde kolem, když k takové pecce dojde. Dobře mířená střela BFG dokáže zlikvidovat místnost plnou gaunerů. Bohužel není ani zdaleka tak sofistikovaná jako inteligentní bomba z *Defenders*, takže vás zlikviduje, pokud se nacházíte blízko epicentra.

Co napájí BGF výboj? Nejsme si úplně jistí. Honza tvrdí, že to je takový malý jaderný výboj, ale je vedle jak ta jedle, protože BFG používá palivové buňky. Podle našich odhadů vystřeluje tato zbraň dělovou kouli složenou ze supervodivé plasmy nebo něčeho podobného a tato koule pak podstoupí masivní expanzi v okamžiku, kdy se dostane do kontaktu s něčím pevným a následně totálně usmaží vše, co se nachází v dosahu. Ale my toho o plasmě zas tolik nevíme, a už vůbec ne o supervodivých materiálech nebo podobných věcech, takže jsme to podle všeho zase netrefili.



PHASER

Jak jsme ho viděli ve: ***Star Trek***

Další brilantní zbraň, které si nikdo moc nevšímá, protože si na ni v posledních letech všichni nějak zvykli. Ale vždyť je to totálně ulítlá bouchačka, kterou můžete používat jak k uspávání, tak usmrcování. A dokonce zvládá prý i odpařování, jakkoli si nevzpomínáme, že by kapitán Kirk někdy nařídil své posádce, aby svou zbraň použili na vypaření. Jak přesně funguje? No, to bychom taky moc rádi zjistili.

Samozřejmě to zabíjení a vypařování by fungovalo i u normálního laserového výbuchu, ale co to omračování? Vždyť přece laser ještě nikdy nikoho neomráčil. Můžete někomu namířit málo intenzivní laser do očí a tak jej na několik sekund oslepit, což vám třeba postačí k útěku. Možná, že při omráčení vysílá laser nějaký speciální paprsek. Nevíme, nicméně Eddie Izzard jednou vymyslel skvělé nastavení, které by měl mít každý phaser, například „kulhání", „kašlání", „voda v uchu po plavání" nebo „náhlý zájem o botaniku". No, to bychom si pak takovou vychytávku hned koupili.



ZTRACENÍ VE VESMÍRU

Vzdálení spoustu světelných let a žádná šance na záchranu v dohledu: jaké hry by si tým PSM vybral, aby si trochu to nekonečné čekání ukrátil?

Tak si představte, že jakési katastrofické neutronové pole vymrštilo skvadru PSM hluboko do vesmíru. To víte, takovéhle věci se stávají běžně. Otázkou je, tedy kromě nedůležitých věcí, jako je třeba nedostatek vzduchu, jídla, vody nebo naopak přebytek mrazu, jaké hry bychom si s sebou vzali, abychom se z toho úplně nezbláznili. Tedy samozřejmě jedině v případě, že neutronové pole bylo natolik silné, že spolu s námi odneslo i obrazovky a hry a tak. Ale proč bychom se potom měli pouštět do her? Proč raději nehledat nějaké únikové cesty nebo něco podobného? A není těch otázek už nějak moc?!

HONZA

Pro Evolution Soccer 2: No, říká se, že fotbal mluví univerzálním jazykem, tak co kdybych ho použil ke komunikaci s intergalaktický ufouny?

Fear Effect 2: Hele, jestli budu od všech holek na neurčitou dobu pryč, tak asi budu potřebovat, ehm, utišit jisté touhy.

The X-Files: Z přistávání na Měsíci nemají sice zrovna radost, ale mohlo by je zajímat, jestli Armstrong a spol. na jeho povrch opravdu vůbec vkročili. Taky by se mohli hodit, kdybych se s mimozemšťany náhodou dostal v konverzaci na mrtvý bod. Praxe už mají dost, takže si určitě budou vědět rady.

Williams Arcade's Greatest Hits
Až bude přede mnou ta nekonečná masa času, asi nebude problém, najít si chvilku i na *Robotron* a s troškou cviku se dostat za desátý level.

Apokalypse
No, je tam Bruce Willis, a koho jiného byste si po svém boku mohli přát, než tohohle holohlavého tvrdase!

David Beckham Soccer
Tak když už i zelený mech na skalách Marsu ví, kdo je to Beck a Posh, mohl bych ho možná vyměnit za svůj život, kdyby na mě přišly nějaké příšerky a chtěly mě zkoušet unést. Jen se koulej, koulej, zlatý míči!

LUKÁŠ

Final Fantasy VII
Nemůžu *Final Fantasy* ani vystát. Nudná, přeplácaná blbost. Tak to je.

Final Fantasy VIII
Kdyby mi dali na vybranou, hrát *Final Fantasy*, anebo si nechat strhnout nehty, ani chvíli bych neváhal: obětoval bych nehty.

Final Fantasy IX
Na druhou stranu, všechny ty disky bych mohl použít jako solární panely a vyrábět tak elektřinu, takže bych si pak vyrobil speciální vesmírnou motorku a šupajdil hezky zpátky domů. Není to skvělý nápad?

Terracon
Když si uvědomím, kolik je všude kolem potvůrek jako Šedivaků, asi bych se s nimi měl trošku seznámit. Jen pro případ, že bych na nějaké narazil.

Dancing Stage Fever
Malá gravitační síla by možná mohla vnést do tanečních her úplně novou dimenzi! Teda buď to, anebo by je úplně znemožnila...

Star Trek Invasion
Co kdybych skončil na opuštěné vesmírné lodi? Jak bych ji řídil? Tak by se to mohlo hodit, aspoň jako trénink.

Fisherman's Bait: A Bass Challenge
Chytat ryby je docela zábava, jen škoda, že v grafické podobě je nemůžete opékat a pořádně se do nich zakousnout.

ALENA

Parappa the Rapper
Protože všecky postavy jsou ploché, ve 2D, možná, že ufoni, které potkám, budou taky takoví. Třeba si pak řeknou, že jsem asi jejich fanynka, a pošlou mě zpátky, ne?

Metal Gear Solid
Mohla bych se dozvědět, jak vlastně funguje Snakeovo super moderní, hi-tech vybavení, tedy ten teplý obleček, a pak si pořídit vlastní, abych v tom vesmíru nezmrzla.

Sim City 2000
Kdybych byl sama hluboko ve vesmíru, chyběl by mi ruch velkoměstského života? Ne! Ale docela by mě bavilo vystavět si svoje vlastní městečko a v něm pak vládnout...

Grand Theft Auto: Collector's Edition
Honza si sice myslí, že univerzální jazyk je fotbal, ale podle mě je to jinak. Všichni si rádi sem tam zablbnem.

Fear Effect 2
Souhlasím s tím, co řekl Honza.

Men In Black
Možná už trošku zaváněji, ale komu to vadí, když celé hvězdné roky kolem není živá duše?

Steel Harbinger
Asi jen kvůli tomu jménu - musím se smát, nevím proč.

Oddworld: Abe's Exodus
Tak tuhle bych vzala proto, že si upřímně myslím, že je to jedna z nejlepších videoher všech dob. S tou bych se neztratila ani ve vesmíru.

MILAN

3, 2, 1, Smurf!
Máma mě nikdy nenechá hrát poblíž rychlých aut, takže když vidím ten podtitul, *My First Racing Game - Moje první závodní hra*, myslím, že to je přesně pro mě.

102 Dalmations
Jo, já miluju tyhle chlupatý potvůrky. A 102 dalmatinů má taky jedno úplně nový štěně navíc, který ve filmu nebylo! Ale film byl zase první, to je fakt.

Hello Kitty's Cube Frenzy
Psi bez koček - to by přeci nešlo.

Action Man: Destruction X
Bez svých Action Men nikam nejedu. Vždyť všechno, co je v životě třeba vědět, jsem se od Action Mana naučil. A taky od Barbie.

Cheesy
Cože? Hra pro myši? Aha, já myslel, že tu jde o jídlo - a to přece budu potřebovat. Ach jo.

The Hoobs
To kdyby se mi náhodou v mozkových závitech usadil kosmický prach a já potřeboval kompletně přeučit.

Peter Pan: Adventures in Never Land
To proto, že pak by stačilo jen zavřít oči a Peter by jen luskl a odnesl mě zpátky domů. Nebo tak něco.

Rugrats: Search for Reptar
Když už by byli v tom hledání, mohli by mi taky najít cestu domů...

PERFEKTNÍ HRÁČ - MIMOZEMŠŤAN

Tihle vetřelci... Jsou to malí vychytralí hajzlíci, kteří často bohužel disponují schopnostmi, o nichž se nám může jen zdát. Je tedy jen logické, že pokud získáte spousty vetřelecké DNA a smísíte ji s geny, které jsou nejvíce nakloněny paření her, pak dostanete naprosto dokonalého hráče, který bude schopen triumfovat v jakékoli zábavě na PSone. Takže stačilo to kouzlo, že jsme našemu grafickému trollovi prozradili, co dělat s těmi částmi vetřelců, a měli jsme dokonalého pařana na světě!



Není nad to mít trochu nefér výhodu, takže jsme přidali několik silných raketometů. To se na soupeře vždycky náramně hodí.

Špičkovému hráči nikdy neujde žádný trik, takže Borg má neustále dokonalejší oči, což je zaručená cesta k úspěchu na obrazovce. Laser se nicméně velice dobře hodí, pokud zrovna chcete zasáhnout i cizí oči.

Jar-Jar Binks je možná nýmand, ale má skvělý jazyk, který se náramně hodí na chytání pochoutek, aniž byste přitom museli přerušovat hru. Takže jsme ho prostě vytrhli a nainstalovali.

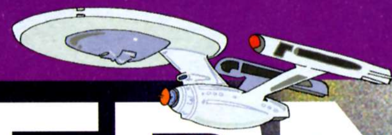
Pravý pařan se potřebuje cítit pohodlně a Abe má šatník, jenž je jako stvořený pro hru v mrazu - kilt! Osvobozuje, umožňuje cirkulaci vzduchu a vaše protivníky náležitě vychýlí z rovnováhy.

A co bychom použili na trup? Snadné. Čistý Gigerův Vetřelec. Jednoduché. Zlé. Dokonalé.

V tomhle herním neceséru byste si vždycky měli schovávat něco pro sebe - v tomto případě se jedná o malý, šikovný predátorský paket. Jeho nejužitečnější funkce? Malé nukleární zařízení pro ty okamžiky, kdy se vás něco chystá dorazit. Nikdy nepřiznávejte porážku, to raději způsobte jadernou explozi.

DOKONALÝ POPIS

Jednoho dne budou všichni hráči vypadat takhle. Anebo ne? I když budeme ochotně souhlasit, že tahle zrůdička by byla při paření her naprosto neporazitelná, nejsme si vůbec jistí, zda by bylo moudré ji vypustit do světa. Vyhrávat hry je jedna věc, ale tenhle týpek vypadá, že by vám rád urval hlavu! Takže hezky zpět ke kreslicímu prknu. Normální pařanský servis bude obnoven v příštím měsíci.



POSLEDNÍ KOSMICKÁ BITVA

Kdo je králem poslední hranice? Lehce to zjistíme: dali jsme dohromady pravděpodobné kandidáty a nechali je bojovat! Jako psy!

PRVNÍ KOLO



DEATH STAR VS WIPEOUT RACER

Může to vypadat jako nevyrovnaná záležitost, ale tyhle týpci z Wipeoutu jsou hbití a po zuby ozbrojení, a závodní hra se tak bez problémů dostala zteči do útoků Death Star. Bohužel jaksi minula výstupní bod a potom to napálila do zdi.
VÍTĚZ: DEATH STAR



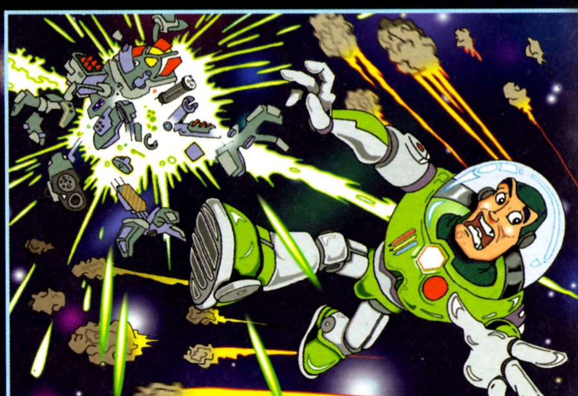
G-POLICE VS MILLENNIUM FALCON

Tak tenhle souboj vypadal jako procházka růžovým sadem pro Hana Sola, jenže potom G-Police zapnula sirénu a vytáhla Falcona na nebezpečnou jízdu. Šest bodů a o sekundu později byl Han Solo diskvalifikován kvůli defektu na brzdovém světle.
VÍTĚZ: G-POLICE



STARSHIP ENTERPRISE VS NABOO FIGHTER

Tak v tomhle případě jsme doufali, že by to mohla být pořádná bitva. Ha! Žádný férový souboj to nebyl! Kapitán Kirk vyslal Enterprise na smyčku kolem Slunce, vrátil se o deset minut v čase zpátky a odpálil Naboo Fightera mohutnou salvou, zatímco ten se teprve rozehříval. Chytré. VÍTĚZ: STARSHIP ENTERPRISE



BUZZ LIGHTYEAR VS MECHWARRIOR

Dost bylo kosmických lodí. Mysleli jsme si, že tohle by mohl být podstatně zajímavější souboj, ale nikoli. Když jsme je vhodili do hlubokého kosmu, jak Buzz, tak Mechwarrior jen tak bezcílně poletovali kolem a dlouho to vypadalo na remízu, až robota sejmul prolétající asteroid.
VÍTĚZ: BUZZ LIGHTYEAR

DRUHÉ KOLO



DEATH STAR VS G-POLICE

Oba dva soupeři byli notně nadržení ze svého předchozího vítězství. G-Police vyzkoušela podobný trik na Death Star a pokusila se soupeře zajmout za to, že se nacházel na oběžné dráze kolem planety, na které je zakázáno parkování. Death Star reagovala tak, že bez varování nechala G-Police odpařit.
VÍTĚZ: DEATH STAR



STARSHIP ENTERPRISE VS BUZZ LIGHTYEAR

Buzz využil přestávky mezi koly na přezbrojení svých raketových paketů, aby teď měl proti silnějšímu soupeři taky šanci na úspěch, ovšem nepomohlo to. Než se vůbec rozjel, Enterprise je vcucnula do vlečného paprsku, natáhla do torpéda a vystřelila do černé díry.
VÍTĚZ: STARSHIP ENTERPRISE

FINÁLE



STARSHIP ENTERPRISE VS DEATH STAR

Tak konečně! Rozhodující bitva! Nevypadalo to dobře pro Starship Enterprise, protože Scotty si vzal krystalky dilithia, aby si s nimi mohl hrát, a jaksi je zapomněl vrátit zpátky. Pohroma! Anebo aspoň tak se to jevilo do okamžiku, než se kapitán Kirk chytře přenesl na Death Star, a to přímo do místnosti, ve které bylo umístěno velké sebedestrukční tlačítko. Stačilo jednou stisknout a z Death Star byla topinka.
VELKÝ VÍTĚZ: STARSHIP ENTERPRISE

Měsíčník pro seriózní hledače UFO a další mentálně postižené.

SLEDUJEME OBLOHU!
Hvězdy odhalují své vetřelce. Děsivé tajemství zveřejněno...

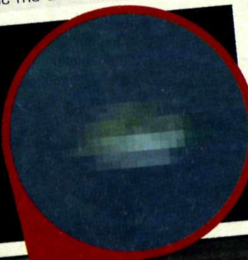
KATKA PRŮŠOVÁ
„Vajíčka? Jó, ty já miluju. Cože? Vajíčka vetřelců? Ty zas miluje Petr Vlasák..."

JAROMÍR JÁGR
„Každou noc vídám zvláštní kostru vedle postele. A snaží se mě dotknout. Pomoc!"

DAVID BLAINE
„Uvěznili mne ve skleněné kostce a škaredí ufoni na mě házeli divný věci!"

HLEDÁME UFO

Cena: Zdarma pro ty, kteří si to mohou dovolit (drahé pro ty, kteří nemohou).



UFO SPATŘENO V NĚMECKU

Objekt připomínající talíř byl natočen veteránem z 2. světové!



UFO, jak bylo spatřeno včera ve hře *Medal of Honor: Frontline.*

EXKLUZIVNÍ FOTO!

Magazín Hledáme UFO za normálních okolností nebere ohlášení nafoukaných obyvatel PS2 vážně, ale v tomto případě jsou předložené důkazy naprosto jasné a nezbývá než všem tvrzením věřit. Oznámení provedl poručík Jimmy Patterson, který byl právě ve službě ve středním Německu. „Snažil jsem se dostat do vlaku jistého fašistického diktátora - jó, jmenoval se Sturmgeist - na konci úrovně On Track, když jsem se najednou podíval nahoru a na obloze spatřil UFO!"

Když náš časopis zevrubně prozkoumal obrázek a zeptal se Petersona, jestli by o událostech promluvil obšírněji, řekl: „Dobrá. Jakmile jsem dorazil na nástupiště, z nějakého neznámého důvodu jsem se podíval o 90 stupňů doprava a pak se podíval nahoru na noční oblohu v úhlu 45 stupňů. Jakoby mě nějaký zvláštní hlas uvnitř vedl. No, tak jsem se podíval na nebe a najednou zpoza střechy nad nástupištěm vylétlo UFO a přelétlo přes celý horizont."

Když jsme se zeptali, zda zde byli ještě další svědci, Patterson odpověděl: „No, to je na tom to zajímavé. Když jsem čučel na nebe, pět nebo i víc Němců do mě střílelo - jakoby nevěděli, co se děje! Je ale pravda, že pokud jste nevěděli kam koukat, nemohli jste UFO spatřit, protože bylo viditelné jen několik málo vteřin.

Verdikt časopisu: Celkem fenomenální odhalení!

„NAKOPAL JSEM ZADEK NEVIDITELNÝMU VETŘELCI!"

Šokující tvrzení středoškolského studentíka

Možná jde jen o trapnou snahu získat více peněz na psychedelické drogy a alkoholické nápoje, ovšem britský student Squall Leonhart navštívil naši redakci a tvrdil, že zmlátil neviditelného vetřelce. „Stalo se to čtyřikrát", řekl podivínský teenager. „Začal jsem do něj bušit, ale nic se nedělo. Najednou tam prostě nebyl. Jenže pak jsem viděl, jak UFO odlétá s krávou! Poté, co se tohle stalo čtyřikrát, vydal jsem se na sever od Chocobo svatyně a lesa Grandidi - v severovýchodní části Overworldu. Tam jsem pak našel UFOny a vymlátil z nich duši!"

Magazín Hledáme UFO není zrovna příliš důvěřivý, ale mladíček nám poskytl seznam čtyř lokací, kde nalezl neviditelné vetřelce. Jedná se o...

1. Podél východního břehu Timbera (Mandy Beach, která je jihovýchodně od Roshfall Forestu).
2. V regionu Winhill Bluffs
3. Na ostrově východně od Trabia Garden (region Trabia Health Peninsula).
4. V Kashkabald Desert (Central region)

VETŘELECKÝ NÁROD

BANDICOOT UNESEN!
Podivný hlodavec a vačnatec Crash Bandicoot včera vtrhl do redakce Hledáme UFO. Vypadal šokovaně a zmateně prohlásil „byl jsem unesen vetřelci", načež zkolaboval a vyzvracel plyšovou kuličku. Po krátkém pátrání jsme odhalili, že k únosu došlo v úrovni Road Crash v Crashově třetí plošinovce na PSone, *Crash 3: Warped*, kde přišel k legrační ceduli podél cesty. „Na ceduli byl obličej ufona", řekl nám „a když jsem do ní narazil, byl jsem unesen do úplně jiného světa!" Naši experti případ dále vyšetřují.

UFO TREFENO OŠTĚPEM
Zvláštní věc se stala panu Tomáši Vomáčkovi, který se snažil překonat světový rekord v hodu oštěpem ve hře *International Track & Field*. „Věděl jsem, že se mi hod nepodařil, a tak jsem podržel tlačítko pro hod - úhel hodu byl nakonec 73 stupňů. Oštěp vylétl do vzduchu a zasáhl UFO!". Hledáme další svědky tohoto neuvěřitelného případu.

MOTO SPACER
Jezdec na motorce byl včera překvapen, když projížděl skrze staré město v okruhu Westway hry *Moto Racer* a spatřil UFO přistávající v poušti. „Talíř byl zjevně neovladatelný a zřítil se z nebe během několika vteřin. Chvíli jsem měl strach, aby nespadlo přímo na mne", prohlásil závodník. Jiní svědci oznámili podobné případy v *Silent Hillu*.

ELVIS ŽIJE!
Tento týden byl Elvis Presley spatřen Františkem Kloučkem z Pardubic v PlayStation hře *Soviet Strike*. „Byla to čtvrtá kampaň, alespoň myslím" řekl František „bez problémů jsem likvidoval jednu budovu za druhou, když se přede mnou objevil Elvis. Objevil se nápis Elvis lives! Byl jsem v ráži, a tak jsem ho zastřelil." Takže už nežije... František byl poté svou rodinou odvezen do blázince.



Herní Pomoc

CHEATY TIPY NÁVODY ŘEŠENÍ

Špičkové herní tipy:

Nejlepší hry žánru fantasy a znova vydané tipy. Ať za vás makají draci!

Vaše tipy a rady

BLOOD OMEN: LEGACY OF KAIN

Kainovu krev můžete obnovit tak, že stisknete ↑, →, □, ○, ↓, →, ← Jeho kouzla lze obnovit →, →, □, ○, ↑, ↓, →, ←, takže se z vás stane mnohem děsivější upír.

Jan Culín, Brandýs nad Labem



EARTHOWORM JIM 2

Našel jsem skvělý cheat, který dodá Jimovi nějaké extra životy. Musíte pauznout hru a podržet START + SELECT a stisknout △, △, □, □, ○, ○, ✕. Teď už byste neměli mít žádné problémy.

David S., Brno



NASCAR 2000

Zde je několik cheatů, které vám umožní závodit v roli legendárních pilotů seriálu NASCAR. Musíte jít do Car Setup a poté stisknout následující kombinaci tlačítek pro aktivaci každého z následujících pilotů:

Alan Kulwicki: [illegible], [illegible], [illegible], [illegible], ○
Benny Parsons: [illegible], [illegible], [illegible], [illegible], □, [illegible], [illegible], [illegible], [illegible], ○
Bobby Allison: [illegible], [illegible], [illegible], [illegible], □, [illegible], [illegible], [illegible], [illegible], ○
Cale Yarborough: [illegible], [illegible], [illegible], [illegible], □, [illegible], [illegible], [illegible], [illegible], ○
Davey Allison: [illegible], [illegible], [illegible], [illegible], □, [illegible], [illegible], [illegible], [illegible], ○
David Pearson: [illegible], [illegible], [illegible], [illegible], □, [illegible], [illegible], [illegible], [illegible], ○

Honza Gurčík, Zlín



SILENT BOMBER

JAK... ZAVAŘIT NA KONCI HRY MOZEK

Na samém konci hry *Silent Bomber* budete muset zlikvidovat mozkového bosse, ovšem ještě předtím, než stanete tváří v tvář chemickým nevyváženostem děsivých lalůčků, musíte sesbírat všechny poklady, které je jen možné najít. A to včetně datového chipu, který se nachází někde v severozápadní oblasti. Cokoli, co najdete, vám poskytne tolik potřebnou výhodu, když posléze stanete proti mozku.

Jakmile si protrpíte Benoitovy posměšky, ocitnete se na šachovnici, která rovněž funguje jako restartující bod pro celý level. Souboje, které následují s šachovými figurkami, jsou naprostá hračka. Úplně vše lze zlikvidovat jedinou bombou, takže rozhodně neplýtvejte svými E-chips. Ty vezměte z bomb a namísto toho umístěte na Range, ačkoli pokud je váš štít pod Lv6, pak je dejte tam. Zde je rychlý návod, jak se budou pohybovat nepřátelské figurky a jak budou na vás útočit:



PĚŠÁK - Pohybuje se dopředu a střílí po vás vlny zelených kulek.
KŮŇ - Pohybuje se ve tvaru písmene L a má štít, který způsobuje škodu.
VĚŽ - Pohybuje se nahoru, dolů a do stran a střílí fialové lasery. Až ji uslyšíte přicházet, vyskočte nahoru.
STŘELEC - Stejně jako věž, akorát že se pohybuje diagonálně.
KRÁLOVNA - Pohybuje se vertikálně, horizontálně a diagonálně. Dokud nezačne pálit ze zbraní, kryje se štítem, takže se na ni zamkněte při střelbě a palte, dokud štít nepovolí.

Jak se bude šachová partie vyvíjet, postupně získáte ikonku „Život 50%". Po chvilce získáte další „Život 50%", než stanete proti Benoitovi. Pamatujte, pokaždé, když prohrajete, se vrátíte na původní šachovnici.
Je třeba poznamenat, že Benoit vás ztrestá několika útoky. Zde je jen několik z nich:

ROZTOMILÝ ZELENÝ OBR - To je vlastně něco na způsob Hulka. Měli byste ho zničit šesti bombami, ovšem mezi házením granátů se budete muset vyhýbat jeho útokům. Pokud po vás půjde rozmáchle zleva doprava, prudce skočte doleva. Pokud jeho úder bude přicházet zprava, pak udělejte totéž, jen doprava. Pro zvedák musíte rychle skočit dolů, jinak se mu nevyhnete.

KLONY ÚTOČÍ - Vyplivne ze sebe dva mini Benoity, kteří na vás zaútočí. Tato dvojčata po vás budou střílet lasery a potom zaútočí sám Benoit, takže na něj nejprve pořádně zamiřte.

ZAHNUTÁ BOMBA - Benoit a jeho dvě kopie se teleportují přímo vedle vás a položí zde osm bomb každý. Ty potom odpálí. Možná to vypadá, že nemáte sebemenší naději na únik, ale



stačí provést Burst Jump neboli vyskočit prudce nahoru a svůj život si uchráníte.

Obecně platí, že byste měli soustředit své útoky na momenty, kdy se Benoit jen tak potlouká a špinavou práci nechává na svých klonech. Hodně štěstí!

IN COLD BLOOD



JAK... ZABRÁNIT TŘETÍ SVĚTOVÉ VÁLCE

Čeká vás vaše osmá mise a na hodinách právě začalo odpočítávání před třetí světovou válkou. Co budete dělat? No samozřejmě, že to celé zastavíte. Jakmile si odbudete společenské povinnosti, jděte ven a výtahem sjeďte na nábřeží. Jděte doleva a Cord uvidí, že části mostu nejsou spojeny. Chcete-li most spojit, musíte se vydat do velitelské místnosti a provést to na počítači. Záhy objevíte, že vám chybí energie, takže se musíte vydat zpět do strojovny trolejbusů a z terminálu vyzvednout náhradní baterii.

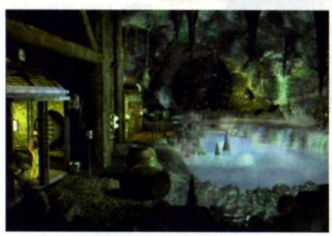
A tady přichází háček. Jakmile se kolo u pomocné pumpy ocitne v pozici hodinových ručiček, musíte jím otočit. Ventil je na samém vrcholu pumpy, takže tam musíte vylézt po žebříku. Pak jděte znovu k počítači a otočte talíř ve směru hodinových ručiček podruhé. Přejděte po mostě a pásovém dopravníku a vyneste náhradní baterii z terminálu, poté jděte zpět přes most a otočte kolo proti směru hodinových ručiček - tím celý cyklus dokončíte. Pak následujte Corda zpět k výtahu.

Jakmile se ocitnete opět na nábřeží, zapojte baterii do terminálu na vzdáleném konci velitelské místnosti. Teprve teď můžete zvednout most a přejít po něm, takže tak učiňte. Jděte přímo vpřed a Cord si po chvilce povšimne Nephcoptera, kterého hlídají tři gauneři. Při bližším průzkumu zjistíte, že stroj je poničen z předchozího boje. Počítač ve velitelské místnosti vám podá více informací o poškozené části, takže běžte zpět k počítači.

Jakmile budete přesně vědět, kde že je problém, opět jděte k výtahu a vyjeďte na výrobní level, kde jděte do dveří co nejdál napravo. Jděte dovnitř, dejte se dalšími dveřmi doprava a vyjděte z místnosti dveřmi nalevo. V téhle místnosti byste měli na stole najít chybějící součástku do helikoptéry a taky minu, kterou zde někdo nechat bláhově povalovat. Tuto minu musíte použít na dveře od Alexiny cely na bezpečnostním levelu a tak ji osvobodit. Prohoďte rychle pár slov s osvobozenou Alex a Cord ji požádá, aby šla za vámi.

Opět jeďte výtahem na pobřeží a společně s Chi a Alexem běžte k Nephcopteru. Zde musíte použít své schopnosti mechanika a nahradit poškozenou část helikoptéry tou novou, kterou jste právě získali. Jakmile to budete mít hotovo, můžete letět pryč. Pokud se vám podaří tenhle úkol splnit ve stanoveném čase, pak byste měli odletět z levelu a ani nezahlédnout mrak ve tvaru hřibu.





CRISIS BEAT

JAK... PROVÉST JAKÝKOLI SPECIÁLNÍ ÚTOK A JEŠTĚ VÍC

OBECNÉ RYSY

1. Když spolupracujete s kamarádem, je dobré kombinovat svá komba tak, abyste dostali nepřátele do vzduchu. Pokud se vám podaří je tam udržet i během vašeho útoku, pak nebudou mít šanci vás jakkoli zasáhnout.
2. Držte se výše uvedených komb - ta totiž způsobí nepříteli největší škody v co nejkratším čase. Když do těch gaunerů budete jednoduše kopat či bušit pěstmi, rozhodně vás nebudou se zakrvácenými ústy prosit o milost. Anebo si myslíte, že jo?
3. Pokud se ocitnete v souboji s bossem, který do vás nemilosrdně buší a úderová komba na vás létají ze všech stran, pak se nebojte a beze všeho použijte útok ARB. Může to taky být vaše jediná cesta k úniku.
4. Důvěrně se seznamte s útoky bossů. Někteří na vás zaútočí, jak budou vstávat, jiní se pokusí o výpad, další zas o nějaký špinavý trik, takže je opravdu dobré je znát. Ještě důležitější je ovšem naučit se, jak se těmto útokům vyhýbat. Například jakmile se dostanete do palby, běhejte co nejrychleji po obrazovce a úderům se vyhýbejte za každou cenu.
5. Záhy zjistíte, že postup do dalšího levelu vám automaticky neobnovuje zdraví. To může způsobit zklamání, ale na začátku každého levelu lze najít pick-upy, které vám v tomto ohledu pomůžou. Tyto užitečné bonusy jsou skryty v předmětech v pozadí, takže je musíte nejprve rozbít a teprve pak můžete načerpat nové síly.
6. Předměty v pozadí používejte pouze na velké, silné bossy, protože mohou gaunera připravit až o 70 procent životní síly. Rozhodně použijte zamykací počítadla (Lock-On) pro tenhle speciální kousek. Jediný boss, na kterého lze použít zamykací počítadlo samotné, je Hammer, který má ve své aréně tři předměty, zatímco všichni ostatní žádné. Používejte je moudře.



KOMBA K POSTAVÁM

Když rány nerozdáváte, tak je nevyhnutelně přijímáte, takový je zákon. Proto byste se měli raději co nejrychleji naučit následující komba:

EIJI GARLAND
STOUPAVÁ KOMBINACE: ⊡, ⊡, ⊡, ⊡
DVOJITÝ NÍZKÝ KOP: ⊗, ⊗, ⊗
HYBRIDNÍ SMRŠŤ: ⊡, ⊗, ⊡, ⊡
CYKLÓNOVÁ SMRŠŤ: ⊡, ⊡, ⊗, ⊡, ⊗

JULIA JEFFERSON
SIRÉNOVÁ PĚST: ⊡, ⊡, ⊡
VZDUŠNÝ SOBÁŠ: ⊗, ⊗, ⊗
VISOUCÍ JUNON: ⊗, ⊗, ⊡, ⊡
J-SWING: ⊡, ⊡, ⊗, ⊗, ⊡
NEBESKÁ J: ◎ + ⊡ (když se váš protivník nachází zrovna ve vzduchu)

KENETH KIROVA
RAIRENJIN: ⊗, ⊗, ⊗
RENSOUTENSHOKYAKU: ⊗, ⊗, ⊡, ⊡
TENFUHOUKOUKYAKU: ⊡, ⊗, ⊗

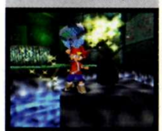
YAN HAINT FEISU
GOUJINTOTSU: ⊡, ⊡, ⊡, ⊡, ⊡
KUJINKYAKU: ⊗, ⊗, ⊗
SHOTENTOTSU: ⊡, ⊡, ⊗, ⊗
TENFUJIN: ⊗, ⊗, ⊡, ⊡

Vaše tipy a rady

JUDGE DREDD
Mám dva naprosto super cheaty, díky kterým je *Judge Dredd* ohromná sranda. Tak za prvé, pokud se chcete stát neporazitelným, pak musíte do tabulky s nejvyšším skóre vložit „!EIKKIN". Za druhé, pokud toužíte po skutečně deformovaných postavičkách, vložte „!PEMON?". A je to!
Zuzana Mičková, České Velenice



APE ESCAPE
Pokud si přejete mít o něco více těch destruktivních bleskových kulek v *Ape Escape*, měl bych pro vás jeden cheat. Hru jednoduše pauzněte a stiskněte R2, ↓, R2, ↑, →, ↓, →, ←. Obvykle jich u sebe můžete mít pouze devět, ale takhle je to mnohem větší zábava... i když pro ty opičáky asi ne!
Bohouš Martínek, Tábor



DAVE MIRRA FREESTYLE BMX
Máte-li potíže s postupem hrou vpřed a nemůžete-li se dočkat, až se podíváte do posledních levelů, měli bychom pro vás tip: při výběru levelu stiskněte v režimu ProQuest ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, ◎.



SCOOBY-DOO AND THE CYBER CHASE
Až budete bojovat s prvním bossem, nepochybně se vás pokusí zasáhnout mečem. Zatímco tomuto úderu se snadno vyhnete, jeho palbě nikoli. Máme pro vás radu - zůstaňte v rohu stejné uličky jako boss, když palba jde vaším směrem, a nepřijdete o žádné zdraví.
Tomáš Sedloň, e-mail



MARVEL VS CAPCOM: CLASH OF SUPERHEROES EX EDITION
Chcete-li použít EX menu, jednoduše nasvitte Možnosti v hlavním menu, podržte SELECT a stiskněte START. EX menu vám umožní použít kombo a zvýší rychlost, jakou se vám obnoví zdraví. Hezké!
Robin, e-mail

Vaše tipy a rady

PONG
Pokud chcete získat celou nadílku špičkových tipů k této retro klasice, pak hru pauzněte na obrazovce Zone Selection a podržte L1 + L2 + SELECT + R1 + R2, než budete pokračovat. Kromě jiného, toto vám odemkne skryté power-upy a tři klasické levely. Jupí!
Marta Bělanská, Litomyšl



PORSCHE CHALLENGE
V téhle ďábelsky rychlé závodní hře můžete s autem dokonce i skákat ve stylu *Wacky Racers*. V hlavním menu rychle stiskněte ⊡, ⊗, ⊡. Pokud jste tlačítka stiskli správně, ozve se vám jako potvrzení potměšilé zachechtání. Hezké skákání.
Jana Spumá, e-mail

CHEESY
V téhle hře si můžete vybrat level, který zrovna toužíte hrát tak, že na obrazovce s heslem stisknete ⊗, ⊗, ⊡, ◎. Poté si můžete vybrat jakýkoli level, na který se vám zrovna chce jít s tou myší.
Tomáš Matoušek, Radotín



HOGS OF WAR
Chcete-li hrát jako Team Lard a mít aktivovaný cheat Level Select, pak bohatě stačí, když jako své jméno vložíte MARDY PIGS. No, není to snadné!
Olin, e-mail



BATTLE ARENA TOSHINDEN 4

JAK... SE NAUČIT BOJOVAT, ANIŽ BYSTE ZLIKVIDOVALI BYŤ JEDINÉ AUTO

V *Toshinden 4* je stovka chvatů a pohybů, takže jsme pro vás připravili takovou malou ukázku těch náročnějších technik v podání předních postav ve hře. Tak by nás zajímalo, zda dokážete udržet krok s ďábelským tempem těchto zničujících komb...

SUBARU SHINJO

REKKUZAN
⊗, ↓ + ◎
MUKUROWARI
⊡, ↓ + ◎, △
KUUJIN RASEN ZETTO
⊡, ◎, △
RYUUSEI KYAKU
↑ + ⊡, △
BYAKKI MOSHUU KEN
↑ + ⊡, ⊗, ⊗, △





HISOUZAN
→, → + ⊡, ⊡, ↑ + ◎, △
HARD HISHOUZAN
↓ + ⊡, ⊡, △, ↓ + △
WEAK MUKUROWARI
→, → + ⊡, ⊡, ↑ + ⊡, ◎, △
JIGOKUMON
⊗ (while rising from a crouch), ↑ + ⊡, ⊗, △

NARU AMOH

WEAK DEADLY RAISE
⊡, ◎
HARD DEADLY RAISE
⊡, ⊗, ↓ + ⊗, ◎, △
SHOULDER CRUSH
↓ + ⊗, ◎, ↓ + △
HELL'S GATE
↓ + ⊡, ↓ + ⊗, ◎, ↓ + △



HELL'S INFERNO
⊡, ↓ + ⊗, ↓ + ⊡, ↓ + △, △
SONIC SLASH
↓ + ⊗, ↓ + ◎, ⊡, ◎
RAINBOW SPLASH
↑ + ⊡, ⊗, ⊡, ⊗, ↓ + ◎

ROOK CASTLE

CONSECUTIVE GEAR
⊡, ⊡
ULTIMATE MAGNUM
↓ + ⊡, ↓ + ⊡, ⊡, ⊡, △, ↓ + △
THUNDER CRACKER
→ + △, ⊡, ⊡, ↓ + △
CANNON WAVE
↓ + ⊗, ↓ + △, ↓ + ◎, ⊗
SLANT SHOOT
→, → + △, →, → + △, ⊗

VAGRANT STORY

JAK... DOSÁHNOUT 100%

V nabídce Score si lze prohlédnout, kolik procent ze hry máte už za sebou. Mapové menu lze rovněž použít ke zjištění toho, kde se nacházejí dosud neprozkoumané oblasti. Věnujte pozornost bílým indikátorům na mapě, protože to mohou být zamčené dveře, jejichž druhou stranu jste dosud neviděli. Největší tip, který vám zde můžeme nabídnout, je dávat pozor na ty nejmenší sebratelné předměty, které mohou být klíčem k další mapě. Například když použijete zlatý klíč v rohu modliteb (Corner of Prayers) v Undercity West, neodemkne vám to jen schodiště v Undercity West, nýbrž zároveň druhé schodiště v Abandoned Mines B2. Tyto oblasti budete muset naplno a důkladně prozkoumat, pokud budete chtít dosáhnout onoho tolik důležitého hodnocení 100%.



Pokud jste toto udělali a stále se nemůžete magické hranici 100 procent přiblížit, potom jste patrně vynechali nějaké místo. Tyto poslední oblasti lze obvykle nalézt v sektorech, které jsou tím či oním způsobem zahnuté, například Snowfly Forest nebo Iron Maiden B2. Vaše mapy pro tyto sekce musejí ukazovat 26 oblastí a 22 místností.

Možná se budete cítit tak trochu podvedeni, až zjistíte, že poslední boss má hodnotu pouhého 1%, ale buďte v klidu: přinejmenším to znamená, že máte 99% před poslední bitvou, a můžete si být jisti, že hru dohrajete do úplného konce. Jakmile zabijete tohoto protivníka a odkryjete všechna skrytá tajemství a dveře, šťastně najdete onoho „Poutníka v temnotách" na obrazovce s herními daty.

Co se týče vynechání nějakých skříní, to je trochu víc únavné. Existuje totiž spousta důvodů, proč by člověk nějakou z nich mohl vynechat, přičemž tím úplně nejčastějším důvodem je to, že máte plný inventář a jednoduše nemáte místo na to nést s sebou ještě něco dalšího. Jak bylo řečeno výše, Gazette vás bude informovat o tom, kolik skříní jste objevili. Jakmile budete mít v kapse všechny, bude vám propůjčen druhý titul, totiž „Lovec pokladů".





GUILTY GEAR

JAK... SEJMOUT PÁR BLOKŮ

Vezměte v úvahu, že chvaty uvedené níže předpokládají, že hrajete jako hráč č. 1 a vaše postava stojí směrem k pravé části obrazovky

SOL BADGUY

PLAMENY ZE ZBRANĚ
↓, ↘, →, △
VULKANICKÁ ZMIJE
→, ↓, ↘, △
BANDITSKÝ REVOLVER
↓, ↘, →, ×
NEPOKOJE
↓, ↙, ←, ×
SUPER DRAGON INSTALL
↓, ↙, ←, ↓, ↙, ←, △
ŘÁDĚNÍ TYRANA
→, ↘, ↓, ↙, ←, →, ○

KY KISKE

LÉTAJÍCÍ TRIK
↑, ↓, ↘, →, △
PÁROVÝ ÚDER
→, ↓, ↘, △
STUN DIPPER
↓, ↘, →, ×
KOPÍ JAK JEHLA
→, ↘, ↓, ↙, ←, ×
JÍZDA PO BLESKU
←, ↙, ↓, ↘, →, ←, ↙, ↓, ↘, ○

MAY

AQUA KOTOUL
↓, ↘, →, △
V MLZE
↓, ↙, ←, △
POLIBEK PŘES HLAVU
←, ↙, ↓, ↘, →, □
SRPEK AQUA KOTOULU
←, ↙, ↓, ↘, →, △
DELFÍNÍ ÚTOK
←, ↙, ↓, ↘, →, ○
POSLEDNÍ ÚDER AQUY
←, →, ↘, ↓, ↙, ←, ○

KLIFF UNDERSN

HOUKOU GAESHI
↓, ↘, →, □
SUGAISAI
↓, ↙, ←, △
KUBIMATAGI
↓, ↙, ←, ×
UROKOHAGASHI
△, △, △
ZEMĚTŘAS
←, ↙, ↓, ↘, →, ←, ↙, ↓, ↘, →, ○

POTEMKIN

P BUSTER
→, ↘, ↓, ↙, ←, →, □
NITRO HÁK
←, ↙, ↓, ↘, →, □
MEGA PĚST
↓, ↘, →, □
MEGATON DUPNUTÍ
→, ↓, ↘, □
TOTÁLNÍ OTOČKA
→, ↘, ↓, ↙, ←, →, ○





WILD ARMS

JAK... PORAZIT POSLEDNÍHO BOSSE

Zeik Tuvai, poslední boos ve hře jménem *Wild Arms* je velice těžký soupeř, o tom žádná. A proto bychom vám velice rádi prozradili nějaká ta tajemství, jež vám jistě pomohou tohoto pána zlikvidovat. Záhy zjistíte, že má k dispozici skutečně úctyhodný arzenál útoků a že tyhle útoky jsou mocnější než kdykoli předtím. Zdaleka nejsilnějším útokem, který má tahle bestie k dispozici, je Proton Beam - to je 2500 koňských sil z jedné jediné postavičky.

Pokud použijete cheat, získáte lepší obnovu zdraví, a to dokonce takovou, že dosáhnete hodnoty 9999. Chcete-li najít účinnou zbraň proti jeho spavému útoku, rozhodně vyzbrojte Cecillu alespoň jednou plnou librou, aby pak mohla použít kouzlo Awaken - to v případě, že by se Jack a Ruby oba odebrali do věčných lovišť.

Když už jsme u Cecilly - ta musí použít následující kouzla: Slow Down, Armor Down, Hyper a Hi-Shields a to v okamžiku, kdy se souboje rozjedou na plné pecky, protože právě tahle kouzla jí pomůžou nabrat náležité kouzelné schopnosti na později. Její nejvyšší prioritou by nicméně mělo zůstávat léčení. Jack musí mít neustále co nejlepší zdraví, aby mohl v jakémkoli okamžiku použít svou trumfovou kartu a pokud bude mít maximální zdraví, bude moci i maximálně škodit nepříteli.

Vedle léčení vlastních postav byste rovněž měli myslet na léčení High Guardiana, poněvadž to uškodí Zeikovi. Ruby by měl též použít proti Zeikovi své nejúčinnější zbraně. Pokud potřebujete použít přesnějších zbraní, pak byste se měli na své objekty zamknout pomocí ARM Lock On.

Další možností je použít Fury Shot, ale než jej budete moci efektivně použít, budete muset nastřádat nějakou energii. V zásadě platí, používejte vše, co máte po ruce a rozhodně neprokazujte nikomu žádnou milost.

Pomoc

V případě nouze nemusíte rozbíjet žádné sklo. Stačí, když zatelefonujete na výše uvedené telefonní číslo. Vaše problémy se pokusíme vyřešit!



Příští číslo

V příštím čísle přineseme téma Rychle & zběsile, takže vám nabídneme ta nejďábelštější komba v těch nejdrsnějších bojovkách a zároveň vám hodíme klíčky k těm nejúžasnějším bourákům v těch nejlepších závodních hrách, jaké kdy na světě vznikly. Začněte túrovat...

POŠLETE NÁM SVÉ TIPY

Přišli jste na nějaký cheat nebo usnadnění některé hry? Pošlete nám ho a my váš geniální nápad otiskneme, aby si ho mohli všichni přečíst. Možná od nás dostanete za námahu i hru zdarma.

Jméno **Adresa**

Můj tip je:

POŠLETE TENTO FORMULÁŘ na naši obvyklou adresu pod heslem TIP PRO VÁS!



Ještě jednou řekneš, ty zmetku, že jsem dobrá víla, a skončíš na JIPce!

Cheatový Taťka

Mám jednu takovou erotickou fantazii, ve který se moje kočka vohákne jako paní prezidentová...

EXCALIBUR 2555 AD

JAKO NEALKOHOLICKÉ PIVO, KTERÉ ČLOVĚK DOSTANE OD HOMELESÁKA...

Pauzněte hru a vložte následující kódy:

PLNÉ ZDRAVÍ: △, △, △, □, □, □, □, □

VŠECHNY ZBRANĚ: △, △, □, □, ○, ○, □, □



ZOBRAZIT KOLIZNÍ HRANICE:
○, ○, ○, ○, □, ○, ○, □

PŘESKOČIT LEVEL: □, ○, □, △, ○, △, △, △

Jo, a tady je několik hesel k levelům, které se vám jistě taky šiknou:

LEVEL	NÁZEV	HESLO
2	Death Crypt	△, □, ✕, ○, ○, △
3	The Trappings	○, □, ✕, ○, ○, △
4	The Sewer	□, ✕, △, △, ✕, ○
5	Eco Sector	○, ✕, ○, △, □, ✕
6	Fabian Water Hold	✕, ○, △, □, ○, ○
7	Fabian Central	□, □, ○, ○, ✕, △
8	The Prison	○, ✕, □, △, △, □
9	Elysian Labyrinth	△, ✕, △, ○, □, △
10	Subterranean	△, ○, ○, □, △, ✕
12	Delavar's Lair	○, △, ✕, ○, □, ○

ODDWORLD 2: ABE'S EXODDUS

TENHLE PRĎOLA VRTÍ ZADKEM LÍP NEŽ MOJE STARÁ PO RÁNU. A TAKY LÍP VYPADÁ...

POSKOČIT NA DALŠÍ CESTU: Během hry podržte R1 a stiskněte ○, ○, ✕, ✕, □, □

NEPORAZITELNOST: Během hry podržte R1 a stiskněte ○, △, □, ✕, ↓, ↓, ↓, ○, △, □, ✕

VÝBĚR LEVELU: V hlavním menu podržte R1 a stiskněte ↑, ↓, ←, →, △, □, ○, △, □, ○, ↑, ↓, ←, →.

PROHLÉDNOUT SI VIDEOSEKVENCE: V hlavním menu podržte R1 a stiskněte ↑, ↓, ←, →, □, ○, △, ○, □, ○, ↑, ↓, ←, →.

A tady je jeden extra cheat, který jsme pro vás objevili:

OKAMŽITÉ ŘEŠENÍ HLASOVÝCH HÁDANEK: Podržte stisknutou klávesu R1, stiskněte R1, press △, ↑, ○, ←, ✕, ↓, □, → a vyberte náhodný zvuk.



„Slovo moudrých"

Ve fantasy hrách nejsou cheaty žádné podvádění. Je to jako když použijete kouzlo.

Drahý taťko

VAGRANT STORY

Zjišťuji, že některé z mých zbraní nemají ten účinek, jaký by měly mít. Moje meče nezabíjejí tak účinně, jak by možná mohly. Můžeš mi nějak pomoci? Co dělám špatně?

David M., Velké Losiny

Taťka říká
Už jsem myslel, že to mám za sebou, že ty Vánoce jsou už konečně pryč. No tak teda jo, tohle by ti mělo pomoct.



Když dáš dohromady dvě věci, které jsou úplně stejné, výsledná věc bude vypadat úplně stejně, ale bude mít dvojnásobný účinek. Samozřejmě, nevyhnutelně tak přijdeš o jednu zbraň ze svého inventáře, ale zase na druhou stranu získáš pořádnou věc do boje.

JACKIE CHAN'S STUNT MASTER

Drahý taťko, jsem velkým příznivcem Jackieho - mám všechny jeho filmy na DVD, včetně naprosto ulítlého filmu *Drunken Master* - ale stále se mi nepodařilo odemknout všechny filmy ve hře *Stunt Master*. Nebyl by po ruce nějaký šikovný cheat?

David, e-mail

Taťka říká
Dokážu rozsekat a natřít plot o hodně líp než kterýkoli z těhle orientálních tanečníků... teda chci říct bojovníků.

Skrytý film: Stiskněte ←, →, R1, ○, □, △, △ na titulní obrazovce a postupujte podle instrukcí.

Odemknout všechny filmy s Jackie Chanem: Když posbíráte všech 20 zlatých draků (Gold Dragons), měli byste dostat možnost prohlédnout si filmy.

URBAN CHAOS

Milý taťko, slyšel jsem, že existuje nějaký cheat pro tuhle hru, ale nějak se mi ho dosud nepodařilo objevit. Ptal jsem se všech svých kámošů, hledal zoufale na internetu, ale kde nic, tu nic.

Mohl bys mi prosím, taťko, nějak pomoct?

Tomáš Novotný, Náchod

→

NINJA: SHADOW OF DARKNESS

KEANU, TY ŠMEJDE JEDEN, JÁ TAKY UMÍM KUNG FU. CHCEŠ, ABYCH TI TO PŘEDVED?

VÝBĚR LEVELŮ: Jednoduše stiskněte L2, L2, L2, R2, R2, R2, jakmile se objeví na obrazovce Checking Memory Card.

BABY REŽIM: Na obrazovce s nápisem Press Start stiskněte L2, L2, L2, SELECT, SELECT, SELECT, R2, R2, R2.

VELKÁ HLAVA, RUCE, NOHY: Na obrazovce s nápisem Press Start stiskněte SELECT, SELECT, SELECT, L1, L1, L1, SELECT, SELECT, SELECT.

KOUŘOVÉ BOMBY: Pauzněte hru a stiskněte R2, L2, L1, L2, R1, R2. Chcete-li dokonalejší kouřové bomby, stiskněte R2, R1, L2, L1.

VELKÁ HLAVA, RUCE, NOHY A NEPORAZITELNOST: Pauzněte hru a stiskněte L2, R2, L2, L2, L2, R2, R2, R2, ○, △, □, ○, △, □



SLABŠÍ BOSS: Během souboje s bossem hru pauzněte a stiskněte: L2, L2, L2, R2, R2, R2, △, △, △, △, △, △

VEŠKERÉ ZBRANĚ: Hru pauzněte a stiskněte R2, R2, R2, L2, L2, L2, R2, R2, R2, L2, L2, L2, L2, L2, L2.



THE UNHOLY WAR

KAŽDÝ DEN ZUŘÍ NESVATÁ VÁLKA, KDYŽ TAŤKA ZALEZE DO SVÉHO ROHU. VŽDYŤ TO VÍTE!

HRÁT JAKO BETA RAZOR-FANE A SUPER-PRANA: Zvolte režim Mayhem a nasviťte možnost Set Teams. Stiskněte ○ + □, poté je obě pusťte. Poté společně stiskněte SELECT, SELECT, SELECT, SELECT, START, START, START, □, □, ○ a potom ○ + □.

BONUSOVÉ MAPY: Zvolte režim Mayhem a nasviťte možnost Accept Teams. Stiskněte ○ + □ a poté je obě pusťte. Poté stiskněte SELECT, SELECT, SELECT, SELECT, START, START, START, □, □, ○ a pak dohromady ○ + □.



VÝBĚR MAPY PRO JEDNOHO HRÁČE: Zvolte režim Strategy a nasviťte možnost Set War. Stiskněte ○ + □ , poté obě tlačítka pusťte. Poté stiskněte SELECT, SELECT, SELECT, SELECT, START, START, START, □, □, ○ a pak dohromady ○ + □

WARHAMMER: DARK OMEN

VIDÍM UBOŽÁKY, JAK SE S TOUHLE HROU KAŽDÝ DEN TRÁPÍ! JÁ JIM ŘÍKÁM: VY PITOMCI, ŽE NEJDETE RADŠI NA PIVO!

Na stadiu Deployment vložte následují cheaty a pak vyberte obrazovku Resume:

PŘESKOČENÍ BITVY: SELECT, R1, R1, L2, L2, R1, R2
PENÍZE: SELECT, R1, L1, R1, L2, R1, R2
OKAMŽITÁ SMRT: SELECT, R1, L1, R2, R2, R1, R1
RYCHLÉ NABITÍ: SELECT, R2, R1, R2, R1, L2, R1
VÝBĚR SOUPEŘE: SELECT, L2, L2, R2, L2, R1, R1
MALÉ HLAVY: SELECT, L2, L2, L2, L2, R1, R2
VŠECHNY CHEATY: Nasviťte volnou knihu v karavanu, poté podržte SELECT a stiskněte R1, L1, L2, R2.

Chcete-li si prohlédnout videosekvence, vložte v hlavním menu následující kódy:

ČERNÝ GRÁL: ←, L1, ○, L2, △, R2
CARNSTEIN A ŠPERK: R1, △, R2, R2, □, R1
RUKA NAGASHOVA: R2, ←, R2, ↑, ↓, ←
LIBER MORTIS: ○, △, □, →, R1, R2
VÍTĚZSTVÍ: L2, →, □, →, R1, R2
DLOUHÝ POCHOD: R1, L2, △, □, ←, R2
POHLED NA KREDITY: ←, →, □, →, R1, R2

PŘESKOČIT KAPITOLU: Stiskněte R2, R1, L2, R2, R1, R2 v hlavním menu a poté zvolte Resume.

VŠECHNY CHEATY: Nasviťte volnou knihu v karavanu a podržte SELECT. Zároveň stiskněte R1, L1, L2, R2.



Drahý taťko

Taťka říká:
Žádný problém, sluníčko. Tady je cheat, který hledáš:

Když podržíš △ + ○ + □ + × v průběhu hry, pak zjistíš, že se ti dobila energie a zároveň se odemknuly všechny zbraně.

GRAN TURISMO

**Milý taťko,
nemysli si, že jsem nějaký lempl, závodní hry jsou moje velká láska a teď nutně potřebuji pomoc - totiž potřeboval bych zjistit, jaká jsou nejrychlejší auta v *GT*, abych mohl hru konečně dohrát a nějak pohnout s tím, co by měli dělat chlapi po třicítce.**

Aleš, e-mail

Taťka říká
Jasně, máš úplný recht, je to tak,



namísto dřepění u PlayStation bys měl krást kameny a lámat kosti. Takhle člověk vypadá jak nějaký úchyl. Tady je seznam aut - abys už to mohl konečně dohrát

**Nejrychlejší auta v GT:
Mitsubishi 3000GT
GTO R
Supra RZ
Nissan Skyline R33 GT-R**

Je třeba ale dát bacha, aby všechny tyhle káry byly vyhoněné na maximum. Pokud to provedeš tak, jak je to třeba, měl bys z nich dostat přinejmenším 300 koní.

DANGER GIRL

Milý taťko, jsem živá verze Danger Girl, stejně jako Nell McAndre je živou podobou Lary. Ale chtěla bych, aby toho 2D Danger Girl dělala ve hře víc. Můžeš mi nějak pomoct?

Jana Musková, Praha

Taťka říká
Pane bože! Takové štěstí jsem neměl od té doby, kdy na mě z jednoho náklaďáku spadl pytel plný drahého kamení. Můžeš mi poslat číslo?

Chceš-li aktivovat cheatový režim, stiskni v hlavním menu L1, L2, R2, R1, ○, □, △, △, potom podrž stisknutá postranní tlačítka. Tak se odemknou všechny levely. Potom hru pauzni a můžeš vstoupit do cheatového menu.

FADE TO BLACK

STŘÍLET FAŠOUNY A JEŠTĚRKY? TOHLE NENÍ ŽÁDNÁ FANTASY. CONRAD URČITĚ NIKDY NEBYL V TOTTENHAMU!

Vložte následující kódy jako hesla a dosáhnete kýženého účinku. Pokaždé, když vložíte cheat, budete muset spustit hru znovu. Taky mějte na paměti, že než vložíte jakýkoli z těchto kódů, musíte vložit kód cheatový:

CHEATOVÝ REŽIM: □, △, ○, ×, ○, △
VÝBĚR LEVELU: ○, ○, △, ×, □, □ (spusťte novou hru a během hry stiskněte SELECT. Poté stiskněte Resume a budete mít k dispozici jakýkoli level.)
PERMANENTNÍ ŠTÍT: □, ○, ○, □, △, ×
NEPORAZITELNOST: △, ×, △, △, □, ○
PROHLÉDNOUT VIDEOSEKVENCE: □, ×, ○, △, ○, ×

LEVEL	OBLAST	HESLO
1	The Prison	□, ○, △, ×, ○, □
2	Morph Base	△, ○, ×, ○, □, ×
3	Mars Mining Facility	×, ○, ×, ○, △, ×
4	Venus Space Station	×, □, △, ○, ○, △
5	The Pyramid	□, □, △, ×, ×, △
6	Landing Pad	△, ×, ×, ×, ×, ○
7	Underground	○, ○, △, ×, △, ×
8	Morph Mothership	□, □, ×, △, □, □
9	Earth Base: Command Room	△, ×, ×, △, ○, △
10	Earth Base: Dormitory	×, △, □, ○, △, ×
11	Reactor Room	○, □, ×, ×, □, ×
12	The Master Brain	□, △, ×, □, ○, ×
13	The Escape	×, ×, ○, △, ○, △

VAGRANT STORY

RPG JE TŘEBA NAKOPAT POŘÁDNĚ DO ZADKU - JEN SE VŠECHNA SNAŽÍ NAPODOBIT FINAL FANTASY! ALE TAK DOBRÁ NIKDY NEBUDOU...

RESETOVÁNÍ VE HŘE: Během hry podržte stisknuté L1 + L2 + R1 + R2 + START + SELECT a vrátíte se do hlavního menu.

CVIČENÍ FIGURÍN: Jak budete postupovat hrou vpřed, budete narážet do tréninkových figurín a tak šetřit body. Tyto tréninkové figuríny vám umožní procvičovat komba a nabíjet si arzenál. Zde vám ukážeme, na kterým místech se v každém levelu figuríny vyskytují:

Černý trh - vinný sklípek .... .lidská figurína
Odpočívárna - vinný sklípek .... .lidská figurína
Temný tunel - opuštěné doly .... .zvířecí figurína
Pomsta Half of Swoma - katakomby. .... .figurína zombie
Chlapecká tělocvična --
jižní hradby .... .figurína draka
Gharmesova stezka -
jižní střed města .... .zlá figurína



„Dejte na mě!“
Čarodějové? Ale co, to jsou ti směšní páprdové ve velkých kloboucích. Elfové? Kreténi se špičatýma ušima! A vo těch nějakejch hobitech mi nemluvte už vůbec...

ROBOCOD



ŠPIČKOVÉ CHEATY A NAPROSTO ZÁSADNÍ PRŮVODCE, JAK ODDĚLAT VŠECHNY GAUNERY

Až budete před továrnou, můžete provést několik cheatů za pomoci kouzel. Kousek dál od místa, kde začínáte, uvidíte nižší budovu s pěti věcmi na střeše. Chcete-li získat na deset minut neporazitelnost, posbírejte předměty v následujícím pořadí: koláč, kladivo, zem, jablko a kohoutek - dáte tak dohromady „Cheat". Chytré, ne? Dalším cheatem je naplnit ukazatel síly sbíráním předmětů v následujícím pořadí: tučňák, plechovka s olejem, sklenice s vínem, zem a raketa. Každá položka v angličtině (tedy, budete-li ignorovat C a G) obsahuje „POWER". Nakonec na levelu se sportovním zbožím posbírejte rty, zmrzlinu, housle, zemi a sněhuláka, přesně v tomhle pořadí, a získáte neomezený počet životů!



PRVNÍ NEPŘÍTEL - PLYŠOVÝ MEDV

Ne že by bylo příliš obtížné ho zmáknout, musíte akorát dávat pozor na jeho trojzubec. Pohybuje se pouze doleva a doprava a snaží se dostat co nejblíže k vám. Na každé straně obrazovky uvidíte dvě plošinky, jednu velkou a pak ještě jednu menší o něco nahoře. Pokud se budete držet při okraji obrazovky, budete z medvídkova dosahu - a to na kterékoli z těchto plošin.

Stačí si jednoduše vybrat stranu a když medvídek dorazí k této části obrazovky, počkáte, až sejde dolů, pak mu hupsnete na hlavu a okamžitě se vrátíte na svou plošinku. Za chvíli bude po něm.





DRUHÝ NEPŘÍTEL - SRDCOVÁ KRÁLOVNA

Tohle je mnohem těžší záležitost nežli souboj s medvídkem, a to hlavně proto, že nemáte k dispozici žádnou oblast, do které byste se mohli uchýlit a byli nedotknutelní. Rovněž bomby padají podstatně rychleji a mohou vám pěkně znepříjemnit život, takže hned po začátku bitvy skočte na karty nalevo a čekejte, až se královna pohne vaším směrem. Skočte jí na hlavu a skok kontrolujte tak, abyste přistáli zpět na stejné kartě. Budete jí takhle moci z jedné pozice trefit třikrát. Když bude v nejvyšším bodě obrazovky, nebudete na ni moci dosáhnout a právě v tomto bodě je nebezpečné zůstat na místě, takže rychle skočte na podlahu. Běžte k dalším kartám a skočte na ně.

Když skok dobře načasujete, budete moci vyhlížet bomby s předstihem. Znovu na ni třikrát skočte a opět vyměňte stranu. To vyžaduje velice přesné načasování, takže to hlavně neuspěchejte.









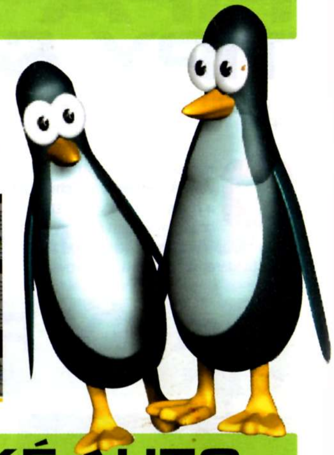
TŘETÍ NEPŘÍTEL - BALERÍNA

Je to zvláštní, ale tahle tlustá dáma je mnohem menší práce nežli srdcová královna. Jen totiž poskakuje po obrazovce a snaží se na vás dupnout, ovšem její skoky jsou malé, nepříliš rychlé a je možné se jim snadno vyhnout. Občas nepravidelně se skákáním přestane a jen tak nehnutě stojí, což je nejlepší příležitost pro to na ni zaútočit, ale jinak na ni můžete skočit prakticky kdykoli, aniž byste se proto vystavovali nějakému zničujícímu útoku. Jen nechoďte do kouta - vždy se snažte držet tak nějak ve středu a jen se mírně pohybujte doleva a doprava, zatímco ona bude skákat. Pohybující se plošina napravo může být vhodným nástrojem k tomu, abyste se dostali extra vysoko, ale pokud zůstanete ve středu obrazovky, můžete se na ni celkem vykašlat - stačí uhýbat podle jejích skoků a jakmile zůstane v klidu, skočit jí na hlavu.









ČTVRTÝ NEPŘÍTEL - ĎÁBELSKÉ AUTO





Skákající démon na vás vletí zleva, takže miřte směrem doprava. Po několika skocích se mu otevře kapota a mezi plameny a kouřem uvidíte, jak z něj vyskakují dvě mini autíčka. Ta vás taky začnou honit. Nejlepší věcí, co můžete udělat, je vylézt na plošinu - buď se natáhněte, nebo vyskočte z auta. Zde jste v bezpečí.

Na obrazovce mohou být najednou pouze dvě mini auta, takže je nejlepší nechat ten původní párek na místě, kde jsou - na vyšší římsu se stejně nedostanou. Teď jde jen o to číhat na jedné straně římsy a vždy, až kolem vás bude projíždět velké auto, skočit na něj. Zkuste se po skoku opět dostat na římsu, jinak by vás mohlo dostat některé z těch menších aut. Počkejte si, až bude velké auto v polovině skoku a dostatečně vysoko, tak abyste přistáli bezpečně zpět na plošině.





PÁTÝ NEPŘÍTEL - DR MEBBE

Lotr, který vás čeká v samotném závěru hry, je asi desetkrát horší než všichni předchozí a během několika prvních pokusů vám způsobí hodně problémů. Trik spočívá v tom skočit na miniaturního sněhuláka, dostat se na vysokou plošinu, kde bude velký sněhulák a držet se maximálně u strany. Jakmile přeskočí na vaši stranu plošiny, trochu vyskočte a vraťte se na plošinu při sestupu. Chce to dobré načasování, ale záhy na to přijdete. Jakmile sněhulákovi začne poskakovat hlava, skočte na nyní nechráněného doktora a párkrát na něm hupsněte. Budete-li dostatečně rychlí, podaří se vám jej zasáhnout třikrát, než se hlava vrátí na své místo a sněhulák po vás začne zase jít. Pokud dopadnete na nižší plošinu, potom buď použijte mini sněhuláka, anebo hlavu velkého sněhuláka a vyskočte znovu nahoru. Tento postup neustále opakujte.







FIFA 2004 TIPY & TRIKY

NÁVODŮ NA TO, JAK BÝT TEN NEJLEPŠÍ FOTBALOVÝ TÝM, UŽ JSME PRO VÁS SEPSALI TUNY... TAKŽE ZKRÁTKA VÍME, O ČEM MLUVÍME.



Na následujících stránkách vám nabídneme všechny tipy a rady, díky kterým se stanete božským králem této hry. Máme ty nejlepší rady na všechno - od zahrávání standardních situací a nastavování týmových strategií až po fungování na přestupovém trhu a vytváření skvělých gólových parád přímo na hřišti.

Chcete-li se pustit do našeho rozsáhlého průvodce, tady je několik bodů, které musíte mít při hře neustále na zřeteli...

RADY PRO ZAČÁTEČNÍKY

JAK ÚSPĚŠNĚ POUŽÍVAT VYZKOUŠENÉ A PROVĚŘENÉ METODY







1. Držte míč na zemi

Hrajte na krátké přihrávky a používejte pro to klávesu ⊗ - tak pošlete míč svým týmovým spoluhráčům. K dlouhým pasům se uchylujte pouze tehdy, když prohráváte a nemáte času nazbyt. Při dlouhých přihrávkách však budete přicházet až příliš snadno o míč. Jako příklad si vezměte Arsenal - když hrají ve špičkové formě, narážejí si uprostřed hřiště.

2. Pozor na míče do prostoru

Pokud hrajete v rozestavění na protiútoky, pak vaši hráči budou nakopávat hodně míčů dopředu, do volného prostoru. Na ty musíte dávat bedlivý pozor, protože díky těmto pasům se jeden nebo dokonce dva z vašich hráčů mohou ocitnout v dokonalé pozici pro skórování.

3. Nejlepší je balon do uličky

Balon do uličky je asi nejlepší přihrávka na rozevření obrany. Pokud uvidíte dobře nabíhajícího spoluhráče, pošlete mu uličkou míč do běhu, aby se nemusel zdržovat při přejímání přihrávky. Přihrávka do uličky je citlivá na tlak - čím více stisknete △, tím déle přihrávka doletí. Snažte se získat pro tyhle přihrávky cit a dostat je hezky do krve.

4. Pozor na obranný skluz

Vrhnout se do obranného skluzu je sice lákavé, ovšem pokud nechcete, aby se polovina vašeho mužstva šla předčasně sprchovat, dávejte při těchto obranných zákrocích pozor. Nejlepší je použít asi tradičního obranného zákroku (⊡) a míč soupeři vypíchnout, přičemž si zákrok naplánujte tak, abyste byli přímo nad hráčem. Obranný skluz používejte pouze ve stavu největšího zoufalství a ze strany - skluz zezadu je totiž jistá červená karta.

5. Střílejte v úhlu

Kdykoli se vám naskytne příležitost skórovat, pokoušejte se střelu zatočit do jednoho z rohů brány. Toho docílíte tak, že stisknete levé nebo pravé tlačítko na D-padu. Je to takhle jednoduché!

ÚSPĚCH PŘI STANDARDKÁCH

JAK POUŽÍVAT STANDARDNÍ SITUACE KE SVÉ VÝHODĚ



Volné kopy

Skórovat z volných přímých kopů je složité. Snažte se zamířit terčíkem na ikonku dolů a doleva nebo doprava, pak nastavte ukazatel síly asi na tři čtvrtiny. Pokud budete z přímého kopu centrovat, platí stejná taktika, akorát stiskněte klávesu ⊡ a dvakrát máčkněte na ◎, až bude míč ve vzduchu.

Penalty

Existují dvě metody, jak kopat penalty. Asi nejspolehlivější je namířit do nějakého horního rohu a pak co nejprudčeji vystřelit stiskem ◎. Nebo se na D-pad můžete úplně vykašlat a jen stisknout klávesu pro střelu. Nešťastný brankář se pak vrhne do strany a střela zaplachtí přesně do středu branky. Jen nestřílejte po zemi k tyči - v devíti případech z deseti vám to gólman chytí.

Rohy

Namiřte míčem na značku pokutového kopu. Zaměřovačem najeďte na levou dolní část ikony míče, počkejte, až hráči začnou nabíhat před branku, a pak nastavte sílu téměř na maximum.





KOUČOVÁNÍ BĚHEM HRY

JAK VYŘEŠIT TAKTIKU A SKLIDIT ODMĚNU NA HŘIŠTI

Ti nejlepší trenéři nikdy neposílají své mužstvo na trávník bez důkladné taktické přípravy a ani vy byste to neměli zkoušet. Proto než se pustíte do hry, jděte do nabídky Team Management a projeďte na stránku Strategies. Tady najdete dvě další stránky - Strategies a Formation. Za jejich použití si můžete nastavit až tři sady zápasové taktiky, které lze pak během hry aktivovat stiskem klávesy SELECT. Vezměme je ale hezky jednu po druhé, abyste našli tu nejlepší strategii, která bude nejlépe vyhovovat vašemu stylu hry.



IGM 1
STANDARDNÍ HERNÍ PLÁN

IGM1 je standardní způsob hry a měl by být použit na začátku každé hry. Všichni nejlepší trenéři světa dnes hrají v rozestavení 4-4-2 a i my vám doporučujeme se toho držet. Hrajte s roztaženou zálohou, protože tak dosáhnete širokého záběru po hřišti a zálohu postavte tak, aby krajní záložníci běhali po straně nahoru a dolů.

Svůj útočný styl si nastavte na Counter Attack a na stránce formace si nastavte Attacking Bias (útočnou tendenci) na tři čtvrtiny. Vaši hráči pak budou lépe nabíhat do prostoru.

IGM1 Shrnutí
Formace: 4-4-2
Útočný styl: Counter Attack (Brejky)
Přihrávky: Short (Krátké)
Obranný styl: Contain (Napadání)
Přistupování: Zonal (Zónové)
Útočná tendence: 3/4

IGM 2
OBRANNÝ HERNÍ PLÁN

Pokud ve finále poháru vedete dvacet minut před koncem 2-1, pak je asi docela dobrý nápad hrát na jistotu a zazdít obranu. Zvolte formaci 5-4-1, v obranně mějte libero a útočné tendence si nastavte na nulovou hodnotu. Tak snížíte riziko, že byste v poslední minutě dostali neuvěřitelně zničující vyrovnávající gól.

Nicméně na druhé straně bývá lepší hrát s nastavením na protiútok, protože tak máte mnohem větší příležitost sami dát uklidňující gól.

IGM2 Shrnutí
Formace: 5-4-1
Útočný styl: Counter Attack (Protiútok)
Přihrávky: Short (Krátké)
Obranný styl: Withdrawn (Stažená obrana)





IGM3 ÚTOČNÝ HERNÍ PLÁN

Zoufalá situace volá po zoufalých řešeních, a tak se může stát, že se rozhodnete i pro útok naplno - to když například prohráváte a do konce zápasu zbývá pouhá půlhodina. Potom zvolte rozestavení 3-4-3 (nezapomeňte ale vystřídat obránce za útočníka), svého forvarda umístěte přímo před dvě útočná křídla a nastavte si krajní záložníky, aby vám běhali po hřišti nahoru a dolů. I nadále si dávejte balon na krátko, ale nebojte se to občas i nakopnout.

IGM 3 Shrnutí
Formace: 3-4-3
Útočný styl: Counter Attack (Protiútok)
Přihrávky: Long (Dlouhé)
Obranný styl: Pressing
Přistupování: jeden k jednomu
Útočná tendence: 4/4

FAKTA

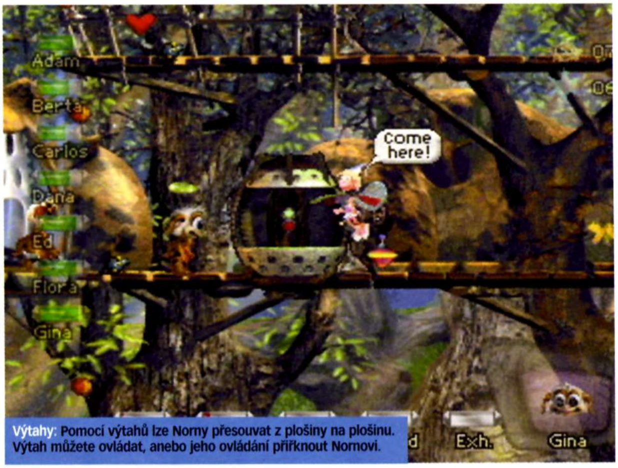


DATUM VYDÁNÍ: **V PRODEJI**
VYDAVATEL: **PLAY IT**
VÝROBCE: **CREATURE LABS**
VĚKOVÉ OMEZENÍ: **3+**
POČET HRÁČŮ: **1**
ANGLIČTINA: **NENÁROČNÁ**

LÍBÍ SE VÁM? ZKUSTE TŘEBA...

ABE'S EXODUS, PSM9, 8/10
Tady můžete poroučet lidem ve 2D. Hru si určitě pořiďte.

BALDIES, PSM66, 7/10
Malí panáčci s lesklými vyholenými hlavami v prvotřídní strategii.



Výtahy: Pomocí výtahů lze Norny přesouvat z plošiny na plošinu. Výtah můžete ovládat, anebo jeho ovládání přikázat Nornovi.



Hra na jména: Nornům můžete dávat jména, takže k nim budete ještě silněji připoutáni.





CREATURES







Centrum: Toto je centrum, brána, ze které vede cesta do různých levelů. Nornové mohou mezi levely přecházet, jak se jim zlíbí.



3 Geneticky upravení vetřelci-mimina potřebují někoho, aby je pohlídal a rozptýlil. Jdete do toho?

Věnujte jeden den svého života na to, abyste se rozhlédli po světě kolem sebe a uvidíte, že 99 procent tvorů kolem vás má místo mozků jen slámu. Všichni jsme totiž jak cvičené opice a potřebujeme akorát nasměrovat správným směrem - a přesně o tom je hra *Creatures 3.*

Tahle hra se odehrává na mimozemské lodi, jež se vznáší vesmírem, a vy hrajete v roli Scrubbyho, což je hmyz podobající se víle a jeho jediným úkolem, doslova životním posláním, je starat se o bizarní malé potvůrky jménem Norns. Ty jsou něco na způsob Gizma z Gremlins, jenže se šklebí jak Jack Nicholson.

Creatures 3 je taková malá uhozená hra, spíš na způsob managementu než puzzle a její PC původ vás udeří do tváře hned na první pohled. Scrubby je vlastně více či méně kurzor, kterým pohybujete po levelech, klikáte na věci a vydáváte Nornům příkazy.

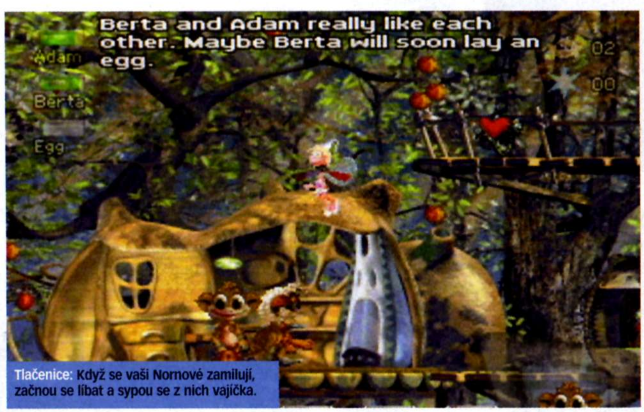
Úkolem každého levelu je naplnit stroj energetickými hvězdičkami - tak totiž získáte přístup do dalšího levelu. Tyhle hvězdičky ale mohou sbírat jen Nornové, takže jim to musíte přikázat. Když takový Norn dospěje a je dostatečně fit na to, aby mohl sbírat hvězdičky, je na vás, abyste mu to ukázali: přikážete mu jít ke hvězdě a pak mu nařídíte, aby vás následoval ke stroji. Jakmile Norn vhodí do stroje svou první hvězdičku, je oklasifikován a pak už pro vás bude sbírat hvězdičky automaticky díky nově nabytým znalostem.

Až se vám podaří stroj zaplnit hvězdičkami, vyskočí z něj klíč, který vám zjedná přístup do další část kosmické lodě. Zní to jednoduše, že jo? Ale vůbec to takové není...

Hvězdičky jsou totiž stižené omezenou životností a dokonce i poté, co je vhodíte do stroje, po uplynutí stanoveného limitu všechny zmizí, což znamená, že abyste byli úspěšní, musí váš Norn nosit hvězdičky rychlejším tempem, než mizejí.

Neuvěřitelně obtížné je pokusit se dokončit level se dvěma Norny, s nimiž začínáte. Naštěstí vám v tomto ohledu pomůže matka příroda. Vaše potvůrky jsou ale romantické duše, a tak se páří jen z lásky. Proto jsou levely posety afrodiziaky - zamilovanými srdíčky - která můžete sbírat a házet svým potvůrkám na hlavy. Když Norn dosáhne na stupnici zamilovanosti hodnoty





Tlačenice: Když se vaši Nornové zamilují, začnou se líbat a sypou se z nich vajíčka.

deset, začnou v něm vřít šťávy a je připraven na akci - pak už stačí dát jen dohromady nadrženého týpka se stejně připravenou samičkou a za chvíli je z toho vajíčko, ze kterého se pak vylíhne malý Norn. Ten postupně vyroste v dospělého jedince a vy jej můžete naučit sbírat hvězdičky. Ano, samozřejmě, že pokud chcete ve hře uspět, potřebujete k tomu celou armádu Nornů, takže je jasné, že na nějaký incest brát ohled nesmíte. Ale nebojte, třínohé dementní zrůdy vám nevyrostou.

Láska a rozmnožování jsou jen dva z mnoha prvků, na které musíte během hry dávat pozor. Hlad, únava, bolest, nuda, vyčerpání - i ty hrají v chování Norna roli. Pokud vaši Nornové hladoví, pak jsou ve svých činnostech mnohem pomalejší a nasbírají méně hvězdiček. Pod vlivem bolesti se mohou stát naprosto zbyteční, zatímco nuda, jež se dostavuje tehdy, dostávají-li pořád stejné úkoly, způsobuje to, že se jen tak poflakují kolem a kopají do jídla, hmyzu i do svých kolegů.

„Takhle to může znít jako pěkná kravina, ale po chvilce vás to strhne."

Každý level je bohatě poset pick-upy, které může Scrubby vzít a odnést Nornům, aby je vrátil zpět k práci, kterou mají dělat. Ovoce a zelenina sníží jejich hlad, hračky (plážové míče, medvídci apod.) jim zase vyloudí na tváři úsměv a můžete je dokonce přinutit i ke spánku - to když po nich hodíte jednu malou vílu. Bolest a nemoc odeznívají samy od sebe přirozenou cestou, ale lze tomu i pomoci různými rostlinami.

Hezkým detailem je to, že když necháte Norna usnout venku namísto toho, abyste jej dovedli do přístřešku. Tak se sníží hladina jeho únavy, ale zároveň je zranitelný vůči infekci. Všechny tyto věci přispívají k celkovému zdraví Nornů - když ukazatel zdraví dostoupí na nulu, Norn se jednoduše převalí na záda a je po něm. Samozřejmě v úvahu musíte brát spoustu jiných stavů, a i když *Creatures 3* je jen stěží tak složitá jako některé prvotřídní strategie pro PC, rozhodně tu je dostatečně hloubky na to, abyste se do světa Nornů naplno ponořili.

No dobře, není to žádný *Quake* a takhle může celá ta záležitost znít jako docela slušná kravina, ale po chvilce vás hra skutečně vtáhne dovnitř a vy ji budete pařit celé hodiny, aniž by vám to přišlo. Vše - od hudby (něco mezi Simonem & Garfunkelem a Enyou), přes neuvěřitelně roztomilou grafiku a napůl nesmyslné kecání Nornů vám vnukne pocit, že jste za tyhle malé mimozemšťánky skutečně zodpovědní. Vřele vám doporučujeme tuhle hru vyzkoušet - nemáte co ztratit, snad jen pár hodin svého společenského života.

● **Dan Curley**







Stroj na klíč: Chcete-li dokončit level, musíte získat klíč, a to tak, že stroj naplníte hvězdičkami.



Kosmická loď: Obří loď, ve které se to všechno odehrává. Hezké, ne?

Jak zachovat Norny normální

Nornové jsou docela komplikovaná stvoření, kterým je třeba vládnout pevnou, leč zároveň laskavou rukou. Jejich nálady se mohou měnit jako směr lodi v obrovské bouři a pokud je nebudete sledovat bedlivým okem, za chvíli se vám můžou úplně vymknout z kontroly.

Donutit je k pohybu je jednoduché - jednoduše kliknete na tu část levelu, kam se chcete vydat, a oni už tam půjdou. Další starostí je dohlížet na to, aby byli řádně nakrmeni a dostalo se jim náležitého odpočinku, takže jim musíte podávat jídlo a prachem je uspávat.



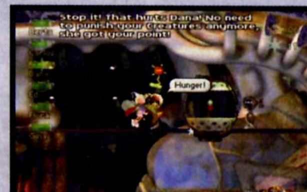
Tady, pejsku! Stisknutím ⊗ přinutíte Norna, aby k vám přiběhl jako poslušný pejsánek. Rovněž můžete namířit na jídlo a říct mu, aby to snědl.



Stolní hry: Když bude Norn jen pracovat a nebude mít možnost si hrát, začne se nudit. Musíte mu proto dát hračku, se kterou by si mohl hrát.



Protivní hajzlíci: Adam málo spal a jedl, teď je vyčerpaný a na pokraji smrti. Může mu pomoci potrava, stejně jako životadárné rostliny.



Tresty: Máte-li chuť nechat volný průběh svým sadistickým choutkám, můžete Norny trestat. Ty zlá svině!

VERDIKT

Oficiální Český PlayStation Magazín

● GRAFIKA 6
Základní, barevná a mírně surreálná.

● HRATELNOST 6
Pomalá, ale návyková a přívětivá.

● ŽIVOTNOST 8
Otevřená - tuhle hru můžete hrát věčně.

CELKOVĚ 8/10
Dokonalá lekce pro budoucí příznivce strategických manažerských her.

FAKTA



DATUM VYDÁNÍ: **V PRODEJI**
VYDAVATEL: **PLAY IT**
VÝROBCE: **CREATURE LABS**
VĚKOVÉ OMEZENÍ: **3+**
POČET HRÁČŮ: **1**
ANGLIČTINA: **NENÁROČNÁ**

LÍBÍ SE VÁM? ZKUSTE TŘEBA...

PANDEMONIUM, NERECENZOVÁNO
Naprostý ohňostroj klaunské zábavy.

ODDWORLD: ABE'S EXODUS, PSM9 8/10
2D puzzle/plošinovka, kterou nikdy nepřestaneme oslavovat.

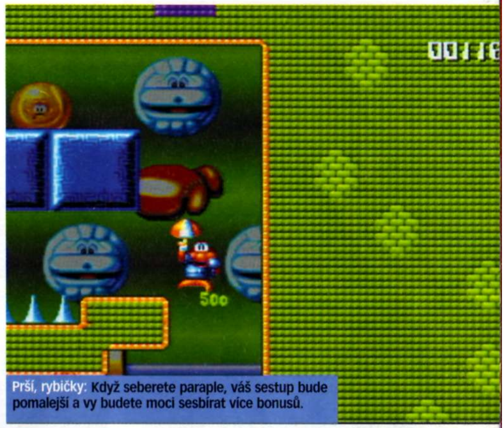








Dejte mu skřítka: Stačí se skřítka dotknout a tím je osvobozený. Vypadá totálně šťastně. Děláte dobrou věc.



Prší, rybičky: Když seberete paraple, váš sestup bude pomalejší a vy budete moci sesbírat více bonusů.

ROBOCOD





Dávná plošinovka, jež dlouho proplouvala rozlehlým oceánem času, než konečně dorazila na PSone.

Jako zvuk letité brokovnice, která náhodně vystřelila v rukou vašeho dědečka, tahle hra je výstřelem z dávné minulosti, při jehož zvuku zavzpomínáme na to, jak jsme jezdili na BMX a chodili hrát na automaty ke kolotočářům. Ano, tato 2D plošinovka spatřila světlo světa poprvé v roce 1992 pro Megadrive a za deset let, které uplynuly, než byla konečně zkonvertována pro Psone, neudělala ani krok dopředu. Na druhé straně, přesto jsme její příchod očekávali netrpělivě jako malé děti.

Než ovšem začnete zavalovat naši listárnu svými stížnostmi, položte si následující otázku: co byste chtěli víc? Bezčasou klasiku anebo úplně novou zrůdnost? Řekněme si to na rovinu - dny, kdy jsme se ocitali v návalu her jako *MGS* nebo *FFVII*, jsou jednou provždy pryč a je jisté, že už se nikdy nevrátí. Skutečně špičková hra se na Psone neobjevila už celá léta a většina z nových titulů spadá někam do kategorie mezi průměrné (*Celebrity Deathmatch*) a totálně odporné (*Beyblade*). Kvalita ovšem bude vždy důležitější než věk, a toto tvrzení tak nějak shrnuje postavení, v němž se dnes PSone nachází.

Jak ukazuje úplně nová úvodní sekvence, zlotřilý Dr Mebbe (taková varianta Dr No z filmů s Jamesem Bondem) přepadl Santovu továrnu na hračky a zmocnil se všech malých skřítků. Samozřejmě vzhledem k tomu, že se jedná o mix Jamese Bonda a Robocopa, vaším úkolem je vtrhnout do továrny, zběsile tam poletovat a skončit, až budou všichni mrtví.

Hlavní část hry je situována do míst kolem továrny, kde za normálních okolností v naprostém poklidu žijí tučňáci a šťastní skřítci, teď je zde však zlověstná budova připomínající vězení. Od přízemí až po střechu je pokryta dveřmi, z nichž všechny (kromě těch prvních) jsou zamčené na závoru a nedosažitelné. Na rozdíl od vchodů třeba v takovém *Crash Bandicoot*, kde máte alespoň částečnou kontrolu nad tím, v jakém pořadí hrajete levely, design *Robocoda* je mnohem zastaralejší a levely můžete procházet pouze v jednom pořadí - je to asi stejně lineární zábava, jako když se cpete párkem v rohlíku. Abychom ale byli úplně upřímní, na hratelnost jako takovou to negativní dopad nemá, protože ty levely se hrají vskutku úchvatně. Každé dveře jsou vstupem do úplně nového tématu, například Food Land (kde vás čeká spousta jídla a nepřátelé připomínající Berty Bassettovou), Mechanical Land (kde jsou zase samé nýty a nepřátelské automobily) a dokonce i Soap Land (kde musíte létat v koupeli). Každý level je rozdělen do čtyřech mini-levelů, jež sdílejí stejné téma a liší se pouze designem a velikostí.

V rámci každého mini-levelu musíte najít a osvobodit jistý počet skřítků, kteří jsou přivázáni k trubičkám dynamitu. Jakmile se vám podaří osvobodit všechny z nich, rozsvítí se sloup (jenž se normálně nachází na konci levelu) a roztočí jako maják na policejním autě. Pak stačí do tohoto sloupu vběhnout a on vás už vynese do dalšího levelu.

Musíme vás však upozornit, že skřítci nejsou jediné, na co musíte ve hře dávat pozor. Kaž-



Monochrom: Tohle není bochánek. Pokud seberete položku z testovací obrazovky, musíte hrát level v černobílé.



Právo na průchod: Malý sloupek na konci každého levelu se rozsvítí teprve tehdy, když osvobodíte všechny skřítky.



„Okamžitě návyková záležitost, kterou opustíte, až když ji dohrajete úplně do konce."

dé sebemenší zákoutí této hry je zaplněno sbíratelnými ikonkami, které slouží řadě účelů. Energetické hvězdičky, extra životy a brnění způsobující dočasnou neviditelnost - to vše vám pomůže při vašem postupu vpřed. Dokonce můžete rekvírovat auta, letadla, létající vany a malá roztomilá křidélka, která si přilepíte k hlavě a pak s nimi létáte. Nicméně většina položek je zde pro to, aby vám vylepšily skóre. Dokonce tu je tolik bonusových pick-upů, že je na první pohled zjevné, že návrháři této hry pocházejí z éry, kdy skóre bylo vším. Ke konci hry tak dosahuje hodnot v řádu desítek milionů, takže při každé nové hře máte co překonávat.







Celkem vás čeká 36 levelů. Každý z nich, pokud se vám v něm podaří posbírat všechny předměty, otevírá malý skrytý level, ve kterém máte příležitost posbírat spoustu dalších věcí. Je to zvláštní, ale tyto levely připomínají takového plošinovkového *Pac-Mana*, kde se musíte pokusit získat vše, co tu je, a dosáhnout co nejvyššího skóre dříve, než vám vyprší čas.

Vliv *Robocopa* se projevuje hlavně v kombinéze, kterou máte na sobě. Můžete se natahovat neustále směrem nahoru, až konečně dosáhnete na vyšší plošinu a za ruce se na ni vytáhnete. Stejně tak když dupete po nepřátelích a provádíte útoky s dvojitou dávkou energie, můžete se celí do kombinézy zatáhnout. A to je tak vše, k čemu je vám dobrá. Není to vysoce inteligentní kombinéza, jakou nosí Snake, ovšem vzhledem k tomu, že tahle pochází z roku 1992, tak je to v pohodě.

Tato hra si stále podržela svůj šarm a kouzlo, jaké měla před dávnými, dávnými lety, kdy ještě točená limonáda stála 3,50. Barvitý, nápaditý a výrazný design, stejně jako hbití nepřátelé, činí z téhle hry okamžitě návykovou záležitost, kterou nepřestanete hrát, dokud se vám nepodaří dospět ke konci.

O žádném z levelů nelze říct, že by byl bůhvíjak rozlehlý, ovšem je jich tu celkem 36 (a ke každému máte navíc ještě jeden skrytý) a hru lze nastavit na poměrně vysokou obtížnost, takže jistě za vynaloženou investici stojí - a jistě si užijete, než na konci hry stanete v obří bitvě proti samotnému Dr. Mebbemu a jeho pochopům.

Rovněž zde zůstává ta skutečnost, že žádná jiná hra za loňský rok nedokázala nabídnout srovnatelnou míru zábavy a legrace jako tahle. Má-li mít PSone nějakou šanci přežít Vánoce roku 2004, potřebuje hry právě tohoto typu. Jen tak bude existovat - a my s ním.

A teď máme jednu radu pro vydavatele. Pokud by nám náhodou na stole přistála přesná verze *Flashbacku*, byli bychom totálně ohromeni. A vy byste zas byli ohromeni hodnocením, jakého by se jí dostalo. Udělejte to!

● **Dan Curley**

Nebezpečné rybí kůstky

Být kovovým rybím policajtem bojujícím proti maniakálním doktorům je dost nebezpečné. Robocod musí mít neustále nastražené oči a dávat pozor na nejrůznější nebezpečí, která touží z něj udělat něčí večeři. Kromě děsivých nepřátel, zrozených z mozku muže, který příliš nespí, se rovněž musí vypořádat s pastmi, gaunery na koncích levelů a taky takovými nemilými překvapeními, když dorazí na konec levelu a vrata jsou zavřená - kvůli jednomu jedinému chybějícímu skřítkovi...



Náboje: Tyto pomalu se pohybující patrony vylétávají z děl ve zdi a způsobují četné problémy.



Síla květin: Tyhle květiny vám mohou pěkně zatopit - poskakují a ničí vše kolem sebe. Běžte!



Ve vzduchu: Obloha je plná děsivých létajících potvor, které vám jdou po krku. Musíte vyskočit výš.



Bolavé místo: Nechápeme, co dělá v Santově továrně na hračky tolik kopí, ale prostě tu jsou.





Motorhead: Gaunery lze i přejíždět autem.



Trampolíny: S trampolínou vyskočíte výš než Ježíš Kristus.

MŮŽETE...



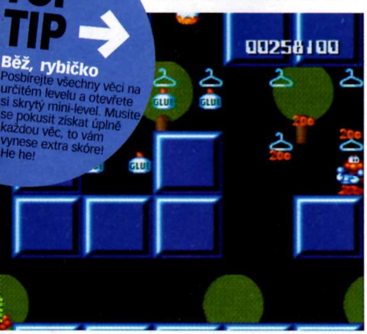
SE DOTKNOUT OBLOHY

Jakoby kouzlem dokáže Robocod natáhnout své břišku a horní část těla vytáhnout vysoko k nebi, takže se tam někde nahoře může zachytit a vytáhnout za sebou i dolní část těla. Ale bacha, není to nic jednoduchého. Stačí, když se dole nějaký pitomec dotkne jeho nohou anebo nějaká létající bestie (třeba pták nebo levitující humanoid) narazí do jeho natáhlého těla, pak se zhroutí jako příslovečný domeček z karet. Můžete se natahovat, seč hrdlo ráčí, ovšem nakonec se stejně zarazíte o strop.

TOP TIP

Běž, rybičko

Posbírejte všechny věci na určitém levelu a otevřete si skrytý mini-level. Musíte se pokusit získat úplně každou věc, to vám vynese extra skóre! He he!



VERDIKT

Oficiální Český PlayStation Magazín

● GRAFIKA 5
Technicky pochybná, leč barvitá.

● HRATELNOST 8
Díky rychlosti neustále vzrušující.

● ŽIVOTNOST 8
36 levelů vám nějakou chvíli zabere.

CELKOVĚ 8/10
Úžasná plošinovka, která je za tuhle cenu naprosto zadarmo. Berte to!



Nárazový bonus: Bohužel nemáme ani šajn, čím jsme si ho vysloužili.



Moc je moc: *Destructo* je zběsilý nápor na smysly. Je toho tady prostě příliš, ovšem na druhé straně má to jakousi nevysvětlitelnou přitažlivost.



Já jsem mokrý: Smrt utopením je jen jedna z možností.

DESTRUCTO

Předčasně vyspělý, nemanželský výplod skupinového sexu šesti puzzlerů!

TOP TIP

Nepříjemnosti s vodou

Ze všech ikonek, které jsou hodné zapamatování, je asi nejdůležitější ovladač vody. Ne že by byl mnohem užitečnější než ty ostatní, ale je příjemnější sledovat, jaký má účinek.

FAKTA



DATUM VYDÁNÍ: **V PRODEJI**
VYDAVATEL: **PHOENIX**
VÝROBCE: **PHOENIX GAM.**
VĚKOVÉ OMEZENÍ: **3+**
POČET HRÁČŮ: **1-2**
ANGLIČTINA: **NENÁROČNÁ**

LÍBÍ SE VÁM? ZKUSTE TŘEBA...

BUST-A-MOVE 3, PSM1, 9/10
Oblíbená verze bublinového puzzleru.

THE NEXT TETRIS, NERECENZOVÁNO
Vypulírovaná verze předka všech puzzlerů.

Tuhle hru rozhodně nehrajte před spaním - výsledek by byl totiž stejný, jako byste si dali šálek silného espresa a přitom poslouchali Linkin Park. Protože až tuhle hru dohrajete, budete muset přinejmenším hodinu zírat do bílé zdi a kývat se dopředu a dozadu.

Představte si následující situaci: snažíte se naučit nazpaměť hrozně dlouhý kód, přitom musíte spravit tekoucí dřez v kuchyni, na rukou ale máte boxerské rukavice a kolem vás zuří naprosto nespoutaný mejdan. Není to k zbláznění? Je. Nakonec to zvládnete, ale budete úplně grogy.

Asi bychom měli stručně vysvětlit, o co ve hře jde: musíte se zbavovat kostek, které padají shora dolů, něco na způsob *Tetrisu* a když se jich nezbavíte, budou se vršit a vršit, až zaplní celý displej. Když ale dáte čtyři dohromady - podobně jako v *Bust-A-Move* - a poté udeříte do jedné kostky z této skupiny, všechny se zhroutí dolů. Vy se pak pohybujete mezi ostatními kostkami a při pohybu je posouváte. Navíc jsou zde ještě betonové kostky, které když rozbijete, vydají vám nejrůznější ikonky (je jich zde nějakých pět šest a všechny obsahují nejrůznější uhozené power-upy). Zároveň ovšem stoupá voda a pokud vás pohltí, váš konec bude rychlejší.

Je nepochybné, že hratelnost byla naprosto důkladně promyšlená, někdy nám ovšem přijde, že méně by bylo více. Při hře člověk nabude dojmu, že se tento titul zrodil na nějaké poradě, kde se vzaly všechny existující puzzlery, z nich se vybraly ty nejlepší věci a ty pak zabalily do téhle hry. V důsledku toho je akce příliš zběsilá, výchozí situace moc složitá a komba člověk spouští spíše náhodou než úmyslně. Když se hra dostane do obrátek, máte dojem, jako byste se nešťastnou náhodou přimotali do nějaké zběsilé hospodské rvačky.

Z perspektivy puzzle her má tento titul vše, co mít má: potenciálně návykovou výchozí pozici, jednoduchý, chytlavý soundtrack okořeněný zvláštními kočičími efekty, psychedelické japonské postavičky s obrovskýma očima a věci vybuchující vedle vás stejně rychle, jako se objevují. Je toho prostě příliš - asi jako kdybyste si narazili nějakou buchtu z blázince - šílené a chvilku vzrušující, po chvilce však trochu únavné.

● **Rob Pegley**

> **„Když se hra dostane do obrátek, máte dojem, jako byste se přimotali do nějaké rvačky."**

VERDIKT

Oficiální Český PlayStation Magazín

● **GRAFIKA 5**
Typicky bizarní japonský puzzler.

● **HRATELNOST 7**
Moc složitá na to, aby se stala klasikou.

● **ŽIVOTNOST 8**
Únavné a nudné.

CELKOVĚ 7 /10
Zběsilá zábava, ale je toho prostě příliš na to, aby se tahle hra stala klasikou.



Mladí muži: Kýčovité postavy si to rozdávají na život a na smrt. Přesně jako *Pop Idol*.



Kostky všude: Je velice jednoduché se do hry zažrat tak, že ji budete hrát celé hodiny.



BUTTSUBUSHI

Chytré, složité a taky trochu kýčovité - tohle je skoro skvost mezi puzzlery.

TOP TIP

Všechny režimy
Než se vrhnete do hry naplno, zkuste režim puzzle. Ten vás dokonale seznámí s taktikou a pomůže vám osvojit si věci v kontrolovaném a mnohem méně zběsilém prostředí.

FAKTA



DATUM VYDÁNÍ: **V PRODEJI**
VYDAVATEL: **PHOENIX**
VÝROBCE: **PHOENIX GAMES**
VĚKOVÉ OMEZENÍ: **3+**
POČET HRÁČŮ: **1-4**
ANGLIČTINA: **NENÁROČNÁ**

LÍBÍ SE VÁM? ZKUSTE TŘEBA...

KURUSHI, NERECENZOVÁNO
Návykový japonský puzzler, ve kterém posouváte kostky.

BOMBERMAN WORLD, PSM4, 6/10
Skoro návykový japonský puzzler, ve kterém posouváte kostky.

Vezměte si klasickou videohru jako *Bomberman*, překruťte jisté prvky hratelnosti, aby to všechno vypadalo čerstvě, a poté přihoďte několik kýčovitých, rozpatlaných postav, díky nimž dosáhnete takového zvláštního mixu mezi *Street Fighterem* a The Village People. To se přece nemůžete seknout, ne? Ne, tak zní jednoduchá odpověď - a i proto je *Buttsubushi* skvělá hra.

Ingredience klasického puzzleru jsou: jasný a jednoduchý cíl, přičemž k dispozici máte omezenou sadu taktiky. Přidejte k tomu dokonale zvládnutou obtížnostní křivku a máte před sebou neomezené možnosti. Každá hra je stejná, ale zároveň odlišná, nicméně vždy je to ohromná legrace. Asi nejdále v tomto směru došel *Tetris* s až primitivní, ovšem neuvěřitelně návykovou hratelností. Série *Bust-A-Move* se snažila tvrdě o totéž, *Bomberman* se dostal do top ten a *Buttsubushi* je jeho věrný klon.

Cílem hry je za pomoci kostek rozmáznout nepřítele o zeď. Hrajete na šachovnicové mřížce jedné barvy a na žádost generujete kostky, jak se pohybujete po aréně. Kopáním do kostek můžete soupeře zatlačit do rohu a pak je totálně zlikvidovat tak, že jej přišpendlíte ke zdi. Je to něco jako souboj v nafukovacím hradu plném krabic. Rovněž můžete produkovat a manévrovat s vypínači, které fungují na způsob kulečníku - když je dáte na správné místo, pak lze jedním zásahem spustit celý řetězec událostí.

Režim puzzle vám pomůže osvojit si základní chvaty - potom už můžete směle vyrazit buď proti počítači, nebo svým kámošům. Pravda, když po teoretickém úvodu puzzle režimu skočíte rovnýma nohama do plné hry, je to asi jako byste naskočili do finále Ligy mistrů jako náhradník na posledních pět minut - máte dojem, že vše kolem vás se točí naprosto frenetickým tempem.



Zpět: Hratelnost je v zásadě pořád stejná, mění se pouze pozadí.

Čím déle ale hrajete, tím více nuancí poznáváte a tím je hra lepší. Je to totálně návyková záležitost a potvrzení skutečnosti, že žánr puzzlerů není ani zdaleka mrtev.

Rob Pegley

> „Kýčovité postavičky, díky nimž hra vypadá jako mix *Street Fightera* a Village People."

VERDIKT

Oficiální Český PlayStation Magazín

GRAFIKA 6
Na puzzler nadprůměrná.

HRATELNOST 8
Chytrá a osvěžující.

ŽIVOTNOST 8
Naprosto strhující.

CELKOVĚ 8/10
Intuitivní obtížnostní křivka, dobrý puzzle režim a skvělá akce jeden na jednoho.



Hrůza na pohled: Že je tohle Paříž, to poznáte jen podle Eiffelovky. Na Petřín je moc vysoká.



Oddychový čas: V režimu Time Trial můžete bojovat se všemi bossy, čeká vás jeden po druhém. Fakt, jo?



SONIC WINGS

Letecká střílečka, která je ovšem plesnivější než stará kobliha...



Dvě a dvě: Režim pro dva hráče - blbá hra, žádného kámoše nezvěte, jinak ho naštvete.

FAKTA



DATUM VYDÁNÍ: **V PRODEJI**
VYDAVATEL: **PHOENIX**
VÝROBCE: **HAMPSTER**
VĚKOVÉ OMEZENÍ: **3+**
POČET HRÁČŮ: **1-2**
ANGLIČTINA: **NENÁROČNÁ**

LÍBÍ SE VÁM? ZKUSTE TŘEBA...

STRIKERS II: 1945; PSM69, 7/10
Hezká střílečka, která trochu připomíná *Sonic Wings*, akorát že je mnohokrát lepší.

Se jménem jako *Sonic Wings* byste asi - a právem - čekali hru, která nabídne ďábelsky rychlé vzdušné souboje, od nichž se nebudete moci odtrhnout, až si nakonec necháte narůst knír a začnete zvažovat kariéru u letectva. Namísto toho však dostanete naprosto podprůměrnou střílečku, která se vleče jako důchodce po rozpraskané zámkové dlažbě.

Než hra vůbec začne, je vám dopřána naprosto příšerná úvodní sekvence, ve které vidíte odpornou vojenskou přehlídku tanků, letadel a helikoptér před Kremlem. A hned vzápětí vás čeká ta nejprimitivnější, nejnezajímavější střílečka od doby, kdy naši dědečkové utráceli své drobné za *Space Invaders*.

Je to hra skutečně úplně bez nápadu, bez sebemenší zápletky a stejně tak postrádá jakoukoli intenzitu - to víc adrenalinu získáte surfováním po internetu a hledáním volných pracovních míst. Level po levelu bojujete proti těm samým plavidlům, která se plíží po nebi jako ožralý bezdomovec do výdejny polévky. I tanky se pohybují totálně nepřesvědčivě, kulky létají úplně nepředvídatelnými směry a tak si záhy uvědomíte, že nepřátelské útoky jsou vlastně úplně na jedno brdo - že se jen nekonečně opakují, asi jako bílé pruhy na dálnici. Vlastně nás nenapadá ani jedna slušná věc, kterou bychom mohli o *Sonic Wings* prohlásit - od začátku do konce páchne jako bolavá noha, a to se ještě vyjadřujeme hodně slušně, taky bychom klidně mohli říct, že levely jsou menší než myší zadek. Myslíme, že vám bohatě stačí nějakých pět sekund, abyste si uvědomili, že tohle fakt není k tomu - za pět sekund vám totiž siréna oznámí, že jste proletěli první level.

Co se týče vašich samotných nepřátel, tak to je taky škoda mluvit. V porovnání s obřími transformujícími se bestiemi, které vás čekají ve *Strikers II*, tady najdete jen polomrtvé mátohy, které poskakují po displeji jako rozsypaná jablka.

Vše - od prehistorické grafiky, přes směšnou AI a naprostý nedostatek představivosti - v člověku vzbuzuje dojem, že hraje hru, na jejíž výrobě se podílelo 300 opic, které strávily milion let hopsáním po počítačích. Je šokující a skandální, že tahle hra spatřila světlo světa v roce 1996. Kdybychom nevěděli, že počítače jsou jen nějakých 55 let staré, pak bychom jistojistě tipovali, že tuhle hru uvařili středověcí mniši někdy kolem roku 1100. Ale abyste nás nepochopili špatně - my „retro" bereme všemi deseti. Bohužel o tomhle výplodu fakt nejde říct, že by to bylo retro. Proto varujeme: střezte se, abyste do téhle močky nezapadli.

● **Dan Curley**

„Level po levelu bojujete proti těm samým plavidlům, která se plíží po nebi jako ožralý bezdomovec do výdejny polévky."

VERDIKT

Oficiální Český PlayStation Magazín

● GRAFIKA 2
Vaše PSone zahanbením zrudne.

● HRATELNOST 4
Řekněte desetkrát „opakuje se".

● ŽIVOTNOST 3
Únavné a nudné.

CELKOVĚ 3/10
Spíše hnůj nežli huj. *Striker II* je o světelné roky lepší.

ROBIN HOOD THE SIEGE

Bohatým bere a... všechno si nechá.

FAKTA



DATUM VYDÁNÍ: **V PRODEJI**
VYDAVATEL: **PHOENIX**
VÝROBCE: **PHOENIX**
VĚKOVÉ OMEZENÍ: **3+**
POČET HRÁČŮ: **1**
ANGLIČTINA: **NEPOTŘEBNÁ**

Pro pána krále, tohle je opravdu děsivá záležitost. Vojáci běhají po obrazovce a snaží se vás zasáhnout. Vy je musíte dostat do svého hledáčku a zastřelit je dříve, než se do vás pustí. A to je vše. Je to hrozivá verze stařičké automatové hry Operation Wolf - jen se tu střílí se šípy a všechno běží v trapné grafice.

Samozřejmě, že vás střílení šípů na vojáky přestane bavit po několika málo vteřinách, takže autoři přidali tlačítko pro nabití luku. Když vám dojdou šípy, musíte svůj luk znovu nabít. Hra vám to ovšem nijak nesdělí - prostě sedíte před televizí a mačkáte střelbu, dokud si neuvědomíte, že střílíte naprázdno a musíte doplnit šípy. V tu chvíli už jste ovšem obvykle dávno zastřeleni a přemýšlíte, zda má smysl pustit se do toho znovu. Nemá.

Pokud je tato hra určena pro zaostalé děti, které nevědí, co je dobrá hra, pak neuspěla, protože zaměřování není vůbec snadné. Ale jakmile máte dost inteligence na to, abyste dobře zaměřili, máte také dost inteligence na to, abyste si uvědomili, že tahle hra je výsměch PlayStation. Jak jsme řekli - děsivá záležitost.

● **Jim McCauley**



Juchů: Zbývá už jen jedna minuta a 23 vteřin do konce.



Chybka: Střelte ho do zadku! Stejně je to nuda...



Nazdár: To je od nich pěkné, že se občas zastaví.

VERDIKT

Oficiální Český PlayStation Magazín

● GRAFIKA 2
Obyčejné prostředí, odfláknuté postavy.

● HRATELNOST 1
Zaměřte. Vystřelte. Nabijte. Zařvěte.

● ŽIVOTNOST 1
Pár minut naprosté nudy.

CELKOVĚ 2/10
Tohle není hra. Tohle je vybavení vhodné do mučírny.

JET ACE

Tohle tedy rozhodně nebude Top Gun!

FAKTA



NO PACK SHOT AVAILABLE

DATUM VYDÁNÍ: **V PRODEJI**
VYDAVATEL: **PHOENIX**
VÝROBCE: **PHOENIX**
VĚKOVÉ OMEZENÍ: **3+**
POČET HRÁČŮ: **1**
ANGLIČTINA: **NEPOTŘEBNÁ**

Když jsme *Jet Ace* hráli poprvé, nevěděli jsme co dělat. Když jsme ho hráli podruhé, dostali jsme se přes první level a ve druhém dostali co proto. Napotřetí jsme hru konečně pochopili a dostali se bez problémů do desáté úrovně, kde nás to ale přestalo bavit. Co nás ovšem znejistělo ještě více byl celkový počet úrovní - 13. Trošku výsměch, ne? Kéž bychom měli na ten třetí pokus trochu více trpělivosti!

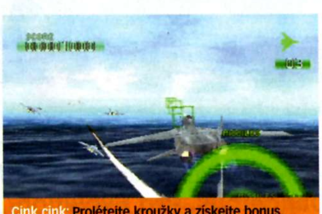
Ale teď vážně, život je příliš krátký. Zde je jednoduchá lekce, jak vyhrát v Jet Ace: poletujte kolem a střílejte věci. Když váš rudý zaměřovač zaměří nepřátelské letadlo, vystřelte raketu. Prolétejte zelenými kruhy pro bonusové body (a rakety i náboje). Když zazní pískot upozorňující na blížící se raketu, zaleťte doleva nebo doprava a vyhněte se jí. A to je celé!

Jediným rozdílem mezi úrovněmi je skutečnost, že vypadají trochu jinak, přesto však stejně hrozivě. Stále stejní nepřátelé a všechno ostatní. Až se to trochu naučíte, můžete hru úspěšně hrát bez použití mozku. A nebo ji hrát nemusíte vůbec.

● **Jim McCauley**



Boom: Vyčistit nebe není tady nic těžkého...



Cink cink: Prolétejte kroužky a získejte bonus.



Zoooom: Je to jako létat ve stíhačce, ale je to nuda.

VERDIKT

Oficiální Český PlayStation Magazín

● GRAFIKA 4
Docela pěkné pozadí, průměrná letadla.

● HRATELNOST 3
Velmi jednoduché až primitivní.

● ŽIVOTNOST 3
Dokončíte to v rekordním čase.

CELKOVĚ 3/10
Nemuselo to být tak špatné, kdyby to bylo více rozmanité. Bohužel není.

FAKTA


NO PACK SHOT AVAILABLE

DATUM VYDÁNÍ: **V PRODEJI**
VYDAVATEL: **PHOENIX**
VÝROBCE: **PHOENIX**
VĚKOVÉ OMEZENÍ: **3+**
POČET HRÁČŮ: **1**
ANGLIČTINA: **NEPOTŘEBNÁ**

OMEGA ASSAULT

Váš úkol není snadný! Musíte střílet!

Tohle by mohla být sci-fi střílečka. Nebo prostě jen střílečka. Stále si nejsme úplně jistí. Většinou totiž střílíte na mechovské roboty, kteří se na obrazovku dostávají bůhví odkud. Tohle tedy není rok 2004, tohle je nějaká blíže nespecifikovaná budoucnost. Zároveň je ovšem třeba dodat, že se většina akce odehrává na obchodních pěších zónách nebo ucpaných křižovatkách zchátralých měst - budovy jsou jednoduché betonové a připomínají 70. léta. Možná jde o historickou událost, která se opravdu stala, a naši rodiče se nám o ní nezmínili. Tomu nasvědčuje i skutečnost, že používáte obyčejné kulomety. Pokud by šlo o budoucnost, určitě bychom měli k dispozici něco sofistikovanějšího...

Takže vzhledem k tomuhle všemu, je to zkrátka docela nuda. Tak trochu jako recenze - na pár minut vás zaujme, ale žádné ocenění nikdy nezíská. Možná snad kromě: Nejhorší hra reprezentující utajený útok vetřelců v sedmdesátých letech, který se odehrál většinou na pěších zónách a špinavých ulicích obyčejného městečka.

● **Rob Pegley**


Hmmm: **To vypadá lépe, než to ve skutečnosti je.**


Velcí roboti: **Udělali vám někdy něco? He?**

VERDIKT

● GRAFIKA 2
Mohla by to být hra na Mega Drive.

● HRATELNOST 2
Zaměřte to a zastřelte to.

● ŽIVOTNOST 2
Tak zhruba deset minut.

CELKOVĚ 2/10
Únavná a nudná střílečka, která je nebo není zasazena do budoucnosti.

FAKTA



DATUM VYDÁNÍ: **V PRODEJI**
VYDAVATEL: **IGNITION**
VÝROBCE: **IGNITION**
VĚKOVÉ OMEZENÍ: **3+**
POČET HRÁČŮ: **1**
ANGLIČTINA: **NEPOTŘEBNÁ**

ANIMAL SNAP

Každá nová logická hra je dobrá.

S názvem *Animal Snap* jsme čekali něco opravdu strašlivého. Jaké tedy bylo naše překvapení, když jsme pod slupkou podivného názvu odhalili docela zajímavou hru. Nevěříte? No opravdu, nekecáme!

Je to prostě zjednodušený Mahjong (což je trochu komplikovanější Pexeso) určený pro děti. V Animal Snap k sobě přiřazujete kostky se stejnými symboly, čímž odhalíte další kostky, které jsou skryté pod nimi. A protože můžete odstraňovat výhradně kostky na vrchu, hra má v sobě docela slušnou dávku taktiky a musíte plánovat své kroky dlouho dopředu, chcete-li „vyčistit" celé hrací pole. A aby toho nebylo málo, pokud se vám podaří sestavit slovo BONUS, dočkáte se skryté minihry ve stylu Breakoutu.

Docela povedený kousek, to musíme přiznat...

● **Ryan Butt**


Stop: **Dvě hodiny zastavují časovač a vy tak máte více času na přemýšlení.**


Mixáž: **Zpárujte stejné kostky a odstraňte je!**


Tajemství: **Najděte B-O-N-U-S pro skvělou minihru...**

VERDIKT

● GRAFIKA 2
Velmi jednoduchá, ale funkční.

● HRATELNOST 7
Překvapivě návykové.

● ŽIVOTNOST 4
Pouze deset úrovní, ale vydrží...

CELKOVĚ 6/10
Skvělá zábava pro celou rodinu.

Spravedlnost

S PLYŠÁKY

Naše mise: Každý měsíc trestat nejhorší hru za zločiny proti PlayStation. Nastal čas pro nekompromisní spravedlnost.

OBŽALOVANÝ



NÁPRAVNÉ ŘÍZENÍ PSM

JMÉNO: *Robin Hood - The Siege*

OBVINĚNÍ: Udělala z lukostřelby naprostou trapárnu.



Vykradeno: Mohli byste někomu vypíchnout oko. A stejně by to bylo zábavnější než tahle hra!

OBŽALOBA



- STOJÍ TO ZA PRD.
- MYSLÍME TÍM OPRAVDOVÝ PRD!
- STŘÍLENÍ ŠÍPŮ NA LIDI. A TO MÁ BÝT LEGRACE?
- NENÍ. MÍSTO TOHO JE TO NUDNÁ PROTIVNÁ ZÁLEŽITOST.
- ZABITÍ PLYŠOVÝMI HRAČKAMI, TO JE PRO HRU PŘÍLIŠ MÍRNÝ KONEC.

OBHAJOBA



- JE TO OPRAVDU NUTNÉ? NENÍ TO NEJJEDNODUŠŠÍ HÁJIT UBOHÉ HRY. NEDĚLÁ SE NÁM TO SNADNO. SNAD BY NÁS NĚKDO MOHL ALESPOŇ POLITOVAT. NEBO NE? NE. TAK NIC NO...
- DOBRÁ, DOBRÁ...
- NENÍ TO ZAS TAK ŠPATNÉ...
- STAČÍ TO?



VERDIKT

Robin Hood: The Siege, měla bys být šťastná - smrt lukostřelbou jsme provedli už v minulosti. Je to vážně škoda, protože Honza byl nadšený, když slyšel, že bude moci znovu použít svůj luk a ukázat své olympijské schopnosti s šípy. Tak či onak, už nebudeme ztrácet čas. Jsi sračka, je mi špatně už z pohledu na tvůj obal a odsuzuji tě k smrti plyšovými medvídky!

Vinen!

JEDNOTKA SPRAVEDLNOSTI



Ajíí! Jsou sladcí? Tihle plyšáci. Vypadají nevinně a k zulíbání, ale ve skutečnosti jsou pořádně nebezpeční. Pro někoho dokonce k smrti nebezpeční...

DNEŠNÍM NÁSTROJEM PRO VÝKON SPRAVEDLNOSTI JSOU:

PLYŠÁCI

Jak nám navrhl Josef Zelený **z Brna. Za své služby prokázané oddělení spravedlnosti dostane jedno malé překvapení z útrob naší redakční skříně.**



Robine Hoode, připrav se na děsivou smrt...



Upozornění na straně: Mějte prosím na paměti, že tresty v této rubrice jsou vykonávány profesionály, kteří pracují za přísně regulovaných podmínek. Doma toto laskavě nezkoušejte. Spravedlnost a nápravu vám doporučujeme hledat prostřednictvím soudů PSM.

HERNÍ KRIMINALITA - SPOLEČNĚ JI VYMÝTÍME!

VOLTE! Vyberte z následujícího seznamu zbraň pro příští měsíc. Pokud budete právě vy vytaženi z čepice našeho kata, získáte cenu a uvidíte vámi zvolenou zbraň v akci!

Vaše návrhy:

- ☐ ~~**S mikrobem – Jiří Beránek**~~
- ☐ ~~**Strašák – Pavel Hudec**~~
- ☐ **Pračka – Lukáš Zubík**

Jméno ....

Adresa ....

....

....

....

....

....

VAŠE NENÁVIDĚNÁ HRA ....



TOČ SE, TOČ,
KOLO SPRAVEDLNOSTI,
A MY ZATOČÍME S PROVINILCEM

TENTO FORMULÁŘ ZAŠLETE NA:
Spravedlnost!, Omega Group, P.O.BOX 104, 170 04 Praha 7



ŠPIÓN

KDY: VŽDYCKY **KDO:** ŠPIÓN **KDE:** VŠUDE. VŠECHNO VIDÍ. VŠECHNO VÍ.

HONÍCÍ PES Náš super vlezlý investigativní novinář s těmi nejnovějšími drby kolem PSone.

Krysy mají hodně špatný mediální obraz. Přenašeči nemocí, červi země, rozzuřené ropuchy s děsivými drápy - můžete si je označovat jakkoli, já je mám ze všech zvířat nejraději. Dostanou se totiž úplně všude, přežijí všechny pohromy a když je požádáte, zatančí vám tak, že se budete dmout pýchou. Každá krysa by měla dostat vlastní malý trůn a korunu.

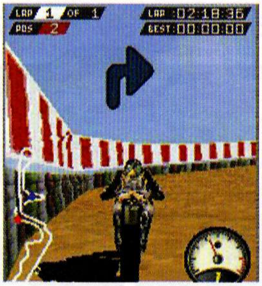
A když přijde na krysy, ty moje jsou o tolik vepředu před mými konkurenty, že ti ostatní směšní pisálkové by klidně mohli referovat o zprávách týkajících se ZX Spectrum.

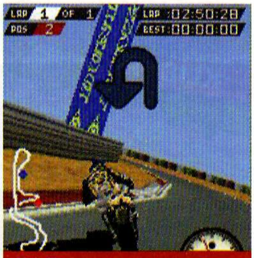
Zatímco jsem se včera povaloval v turecké lázni, zaslechl jsem, že Climax, jinak společnost, co stojí za *MotoGP*, je prvním evropským vývojářem, který podepsal smlouvu na PSP. Což znamená, že už teď se můžeme těšit na špičkové závodní hry. A to jsem ještě zaslechl cosi o tom, že *Diablo* by měl fungovat bezdrátově a mělo by být možné vyměňovat zbraně a atributy... než mě vyhodili za znečištění ručníku.

A nejenom to. PlayLogic oznámila, že rovněž pracuje na závodní hře pro PSP. Jak se bude jmenovat, to dosud netušíme, nicméně i toto oznámení je důkazem, že PSP se opravdu chytila. Budu své zdroje bombardovat, aby mi toho do příštího čísla prozradili víc.

Další velký šok se týká Electronic Arts. Šeptá se, že EA se podařilo zmocnit vývojové sady pro PSP ještě dřív, než ji dostala do ruky oficiální studia Sony - jmenovitě Sony Cambridge. Když se takový kousek podaří neoficiálnímu vydavateli, je to tak neočekávané, že by to neuhodl ani... ani nikdo.

Jak jsem referoval v minulém čísle, Atari má celou řadu nových her pro PSone připravených k vydání v Evropě v prvním pololetí 2004. Dostal jsem echo, že poté, co si společnost vykoledovala nezasloužený úspěch s *Beyblade*, management firmy teď vidí PSone jako konzoli budoucnosti. A to by pro dnešek bylo všechno. Uvidíme se za měsíc. **ŠPIÓN**





MotoGP: Climax podepsal smlouvu na PSP.

PlayStation Magazín TOP 10 NEJPRODÁVANĚJŠÍCH HER

Žebříček deseti nejprodávanějších her sestaven ve spolupráci s firmou Presto CS.














#	Hra	Vydavatel	Minulý měsíc	Hodnocení	PSM verdikt
1	DRIVER 2	INFOGRAMES	1	PSM32 10/10	KUPTE
2	GRAND THEFT AUTO: COLLECTOR'S EDITION	ROCKSTAR	2	PSM64 9/10	KUPTE
3	FINAL FANTASY VII	SQUARESOFT	3	NERECENZOVÁNO 10/10	KUPTE
4	MEDAL OF HONOR: UNDERGROUND	ELECTRONIC ARTS	4	PSM32 9/10	KUPTE
5	CRASH BANDICOOT: WARPED	SONY	5	PSM9 9/10	KUPTE
6	FIFA 2004	ACTIVISION	6	PSM69 7/10	KUPTE
7	COLIN MCRAE RALLY 2	CODEMASTERS	7	PSM25 9/10	NECHTE
8	SYPHON FILTER 3	SONY	8	PSM45 9/10	KUPTE
9	TEKKEN 3	NAMCO	9	PSM6 10/10	NECHTE
10	DINO CRISIS 2	SONY	10	PSM31 8/10	KUPTE



Příběh o tom, jak Square objevila přesně ty správné úhly, aby vnesla navždy revoluci na scénu RPG. Připravte se na fantastickou cestu...

Vypráví Ryan Butt

POSLEDNÍ FANTAZIE

Od skromných začátků v podobě 8bitového konkurenta mistrovského díla *Dragon Quest* až po roli průkopníka skutečných videoher, vzestup *Final Fantasy* byl stejně úchvatný jako jeden z těch spirálních příběhů zachycených v jedné z úžasných deseti kapitol řady *Final Fantasy*.

Final Fantasy se podařilo přežít tři generace herních konzolí a nyní hrdě přeskočila na PS2 a my jen můžeme užasle sledovat, jaké nečekané možnosti skýtá nejnovější hardware. No dobře, a nyní je možná na čase oslavit samotnou starou dobrou fantasy.

NA POČÁTKU...

Revoluční dobrodružství z dílny Square začalo v roce 1987, tedy v době, kdy herní konzole vypadaly jako ledničky. Nintendo Entertainment System (NES) v té době začala propagovat skutečně průlomové RPG *Dragon Quest* z dílny mocného Enixu, ovšem necelý rok poté Square uvedla na trh ještě úžasnější hru jménem *Final Fantasy*. Toto RPG bylo vlastně jakousi parodií na jednoduchý scénář, s nímž se vytasil *Dragon Quest*, ve kterém šlo jen o to zachránit dámu a zabít draka. Namísto toho nová řada nabídla skutečně složitý děj a spoustu událostí, které *Dragon Quest* prezentoval jako obyčejné subhry, které se navíc vyskytovaly v posledních dvou hodinách hry. Netrvalo však dlouho a *Final Fantasy* eskalovala v mnohem rozmanitější a proměnlivější dobrodružství, dokonce tak rozmanitou, že to zmátlo i opravdové veterány v žánru



fantasy. Najednou jsme byli vrženi do světa, který pomalu propadal zkáze. Skutečnost je taková, že příběh obsahoval postavy cestující dva tisíce let do minulosti a měnící budoucnost tak, že už dávno neexistovaly ve svém původním časovém rámci (namísto toho jsou jejich jména předávána pouze v legendě, jíž si předávají generace elfů a jim podobných potvor). Toto herní schéma jistě mnoho hráčů zarazilo a cyničtí, puritističtí příznivci *Final Fantasy* nikdy tento koncept nepochopili. Zda to bylo kvůli nesmyslnému ladění či čemukoli jinému, to netušíme, ale hra měla doslova fenomenální úspěch v rodném Japonsku, a to patrně hlavně díky rozmanitosti hlavních postav - bojovník, zloděj a mág - a díky revolučnosti nového konceptu soubojů, které se na bitevním poli odehrávají na střídačku.

Hra nabídla nový, originální a velice efektivní bojový systém a navíc, v případě druhé verze, jež se objevila na trhu v roce 1988, se vývojáři Square soustředili mnohem víc na propracování příběhu. Hra vyprávěla o zlé říši, jejíž vládci nechali zavraždit rodiče čtyř mladých lidí, Frionela, Guy, Marii a Lionhearta. Nově osiřelí výrostci se promptně přidali ke stále sílící armádě partyzánů, ve které hodně jejich kámošů položilo životy za společnou věc. No dobře, takhle to nevypadá úplně přitažlivě, ale Square hru obohatila o prvky zrady, které hráče napínaly až do samotného konce, kdo že jen ten dobrý a kdo ten špatný. Hra nabídla rovněž systém zvyšování úrovní „level-up", což znamená, že čím víc jste používali určitou schopnost, tím mocnější jste byli.

Hra byla pochopitelná pouze v případě, že jste nějak byli schopni rozluštit japonskou fonetickou abecedu (kana). Bohužel pokud ze všech jazyků světa vládnete maximálně anglicky, tak budete mít zatracený problém rozluštit, o čem že si to povídají, a po nějakých deseti hodinách to vzdáte.

Režisér celé série Hiromichi Tanaka říká: „My (Square) jsme téměř dokončili anglickou verzi *Final Fantasy II*, ale mezi společnostmi Nintendo a Square se v té době vyskytlo spousta problémů. Proto jsme upustili od vydání *FFII* a stejně tak jsme přestali s výrobou *FFII* pro americký trh". V důsledku tohoto spektakulárního krachu, který mnozí přičítali formátu cartridgí, americký trh byl odsouzen čekat na další pokračování *Final Fantasy* další tři roky.

Koncem osmdesátých let se 8bitová konzole NES pomalu blížila svému zániku a pozornost se zvolna upírala k něčemu, co plánovalo uvést na trh Nintendo - nová konzole měla být 16bitová, měla se jmenovat Super Nintendo Entertainment System (no, to je docela originální jméno, ne?). Ale i tak, nic nemohlo zastavit Square od toho, aby opustili zaběhlý formát a vzdali se dobře rozběhlého epického příběhu - ostatně co se týče vizuální a grafické stránky věci, *Final Fantasy III* představovala pořádný skok.

Hra se rovněž mohla pochlubit úžasným novým systémem, kdy jednotlivé postavy mohly dostávat hodnocení prostřednictvím

POSLEDNÍ FAN-FÁRA

Od svého vzniku oslovila sága *Final Fantasy* miliony hráčů. Jedním z nich byl zanícený anglický fanoušek Alex Highsmith z Dark Prism Productions (můžete se podívat na http://www.geocities.com/Tokyo/4981/ffx.htm).

Tenhle šílenec do FF vytvořit řadu her pro kalkulačky Texas Instruments 82 a 83. Ano, čtete správně - *Final Fantasy* na kalkulačce! Ale zmíněné modely nejsou ledajaké kalkulačky, jsou to velice drahé modely a je poměrně obtížné je sehnat. Ale pokud se považujete za fanatického příznivce *Final Fantasy*, pak by možná stálo za to se na ně aspoň podívat. Stejně tak vřele doporučujeme dnes jen zřídkakdy vídané tituly pro Game Boy: *Final Fantasy Legend, FF Legend II* a *FF Legend III*. Tyto hry začaly jako část řady *SaGa*, ale pak hysterie kolem *Final Fantasy* překonala všechny meze a další díly byly vydávány - jak říkají cynici - už jen kvůli rychlému finančnímu zisku.



Spočítáno: Vidíte, na kalkulačkách se nemusí jen počítat.

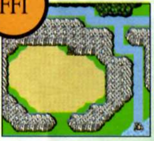
FF→ FAKTA

Tradičně Square dávala každému dílu seriálu číslo podle zaměření: lichá čísla označovala hry, které se soustředily na nový vývoj enginu, zatímco sudá čísla kladou mnohem silnější důraz na příběh.

JAK ŠLA LÉTA

Nabízíme vám chronologický přehled, kdy jaká hra vyšla a na jakém systému

FFI





PROSINEC 1987 Počátek celé éry. V Japonsku na SNES (Nintendo Entertainment System), známém jako Famicom, vyšla původní verze *Final Fantasy*.

PROSINEC 1988 *Final Fantasy II* vychází v Japonsku opět na Famicomu.

PROSINEC 1989 *Final Fantasy III* vychází v Japonsku na Famicomu.

SRPEN 1990 Původní verze *Final Fantasy* konečně vychází ve Spojených státech na NES.

SRPEN 1991 Nový systém, nová hra - *Final Fantasy IV* vychází krátce poté, co se v Japonsku objevuje Super Famicom (SNES).

LISTOPAD 1991 *Final Fantasy IV* vychází v Americe na SNES pod titulem *Final Fantasy II*.

FFII





ŘÍJEN 1992 Oslavujte - hra *FF* má americkou premiéru. Na SNES v USA vychází *Final Fantasy Mystic Quest*, o jedenáct měsíců dříve, než je uvedena v Japonsku. Prodává se pod titulem *Final Fantasy* USA.

PROSINEC 1992 *Final Fantasy V* je vydána v Japonsku na SNES.

KVĚTEN 1994 *Final Fantasy VI* je vydána v Japonsku na SNES.

ŘÍJEN 1994 *FFVI* je vydána v USA na SNES pod titulem *Final Fantasy III*.



„systému zaměstnání". To znamená, že bojovník se mohl stát mágem - stačilo, aby akorát získal dostatečně bodů, které si mohl vysloužit tak, že náležitě používal své schopnosti. Hra měla neuvěřitelný úspěch v Japonsku, ovšem na jiných teritoriích se nikdy neobjevila, což je jistě škoda.

NOVÝ HORIZONT

Vzhledem k tomu, že v rodném Japonsku byla SNES už dobře etablovaná a postupně si získávala příznivce i ve Spojených státech, *Final Fantasy IV* vyšla za obrovského očekávání. A přinejmenším nezklamala. Ukázala se být úhelným kamenem pro celou řadu, a to hlavně proto, že uvedla do praxe systém „Active Time Battle", který se později stane nedílnou součástí všech titulů od Square. Tento systém přinesl do bitev větší pocit naléhavosti a napětí, neboť kladní a záporní hrdinové se neustále střetávali ve stísněných prostředích, a tak uzdravující pick-upy a další bonusy bylo možné získat spíš náhodou.

Tato vylepšení hratelnosti, spojená s výkonem 16bitového procesoru, způsobila, že *FFIV* se stala vůbec první hrou, která hráče oslnila úchvatnou grafikou a stejně úžasným soundtrackem. Jen v Japonsku se prodalo milion kusů, ovšem bylo příliš brzy na to, aby hra mohla konkurovat tolik mediálně propagovanému titulu Nintendo s názvem *The Legend of Zelda: A Link To The Past*. Tato neuvěřitelná hra dokázala nově definovat způsob, jímž nedělní hráči pohlíželi na RPG, podobným způsobem, jakým toho později dosáhla *Final Fantasy VII*. Hra se mohla pochlubit rozlehlými krajinami, postavami, na nichž vám skutečně záleželo, a bitvami v reálném čase. *Zelda,* společně s dalšími hrami, jako například *Soul Blader* od Enixu, si konečně položila otázku, co pařani očekávají od RPG - chtějí jen úchvatné příběhy a složité bojové systémy, jaké nabízí *Final Fantasy,* anebo naopak touží po úžasných příbězích a milostných zápletkách, které vás zarazí hluboko do křesla?

Samozřejmě japonští pařani dobře věděli, že mají možnost vychutnat si to nejlepší z obou světů, ovšem jisté části amerického trhu, a taky hodně Evropanů (kteří si tradičně dají jen jeden pokus a pak na to kašlou) hodně Square přitížili, takže manažeři téhle společnosti museli dělat vše pro to, aby jejich nabídku zběsilých her odehrávajících se v reálném čase vůbec někdo bral vážně. Na druhé straně je třeba mít na paměti, že Evropa se tehdy nepokládala za příliš lukrativní trh, a proto přišla o ty největší skvosty z dílny *Final Fantasy.*

Nicméně Square měla stále v plánu dobít americký trh, a tak když se po analýze prodejnosti zjistilo, že *Final Fantasy IV* se prodávala v Japonsku desetkrát lépe než ve Spojených státech, bylo přikročeno k rázné akci...

Na scénu vstupuje *Final Fantasy Mystic Quest,* asi to nejhorší řešení, jaké bychom si všichni mohli přát. Hra byla určena výhradně pro americký trh a měla rozšířit množinu nadšených erpégéčkových fanoušků tím, že za nízkou cenu nabídne velice zjednodušené RPG - to mělo k žánru přitáhnout i sváteční hráče. Nic netušící Amíci měli pařit *Mystic Quest,* mělo se jim to líbit a potom měli postupně přejít k samotné řadě FF. Takový byl alespoň plán, jenže se jaksi nevydařil. Američani, kteří hráli *Final Fantasy II* (která po roztržce mezi Square a Nintendo, jež propukla hned po vydání *FFII,* byla vlastně *FFIV*), právem očekávali něco většího, lepšího a napínavějšího. Namísto toho se jim dostalo RPG, kde chyběly propracované postavy, které bylo nudné, průměrné a prostě vůbec nestálo za to jej hrát.

A tak se v roce 1992 doufalo, že *Final Fantasy V* by mohla obnovit důvěru amerického publika v celou řadu. Bohužel, ani to se nepovedlo. Když byla hra v Americe ohlášena jako *Final Fantasy III,* objevila se spousta problémů a titul nakonec nikdy nespatřil světlo světa samostatně - vyšel až v roce 1999 jako součást *Final Fantasy Anthology.*

Ohledně zrušení tohoto titulu se objevila spousta dohadů. Někteří tvrdí, že to bylo kvůli tomu, že hra byla „příliš složitá" pro západní publikum, další mluví o pokračování sporu mezi Square a Nintendem ohledně starého problému velikostí cartridgí. Nicméně asi nejběžněji se má za to, že japonský vývojový



FFIII







FFIV







LEDEN 1997
Od zrození Sony PlayStation v roce 1995 Square pracovala na vývoji hry, jež měla mít produkční hodnoty mnohem vyšší než cokoli, co se na trhu objevilo předtím. Touto hrou byla *Final Fantasy VII* a skutečně způsobila revoluci v žánru RPG.

ČERVEN 1997
Square vydává na PlayStation další díl *FF*, tentokrát pod názvem *Final Fantasy Tactics* a je to izometrická strategie.

ŘÍJEN 1997
FFVII vychází v USA.

LISTOPAD 1997
Sony Computer Entertainment Europe (SCEE) vydává v Evropě *FFVII* a vzniká masová hysterie.

LEDEN 1998
Final Fantasy Tactis se dostává do amerických obchodů.

ÚNOR 1999
Square se odhodlalo k odvážnému kroku do nového, kinematografického hájemství a vydává *Final Fantasy VIII*. Pro dlouhou sérii je to velká změna, nicméně má celosvětový úspěch.

ZÁŘÍ 1999
SCEE a Square vydávají v Evropě *FFVIII.*

ŘÍJEN 1999
Square vydává ve Spojených státech *Final Fantasy Anthology.* Tento balík obsahuje přeložené verze dosud chybějících japonských her - *FFV* a *IV*. Hry samotné jsou stejné jako originály, jen mají nové úvodní FMV sekvence. Součástí balíku je i soundtrack.

ČERVENEC 2000
Série přešla zpět do světa „fantasy" deformovaných postaviček, což byla velká změna oproti *Final Fantasy VIII.*

LIDÉ KOLEM FINAL FANTASY

V rodném Japonsku jsou tito lidé považováni téměř za bohy. Mnohým z nás jejich jména nic neříkají. Ale bez následujících osobností by svět byl mnohem smutnější a my bychom nikdy nepoznali fenomén jménem Final Fantasy.

VIZIONÁŘ

JMÉNO: HIRONOBU SAKAGUCHI
ROLE: PRODUCENT (FFI-X)



Divoká představivost tohoto muže zplodila hru, která vydělala miliony a vnesla revoluci do herního průmyslu. Pan Sakaguchi dohlížel na všechny díly seriálu a právě jeho přísná měřítka mají největší zásluhu na vysoké kvalitě her.

STRŮJCI

JMÉNO: HIROMICHI TANAKA
ROLE: REŽISÉR (FFI-III)

Když původní hra byla jen nápadem v hlavě pana Sakaguchiho, vystoupil do popředí Tanaka a chytil se otěží, aby jeho vizi přetvořil ve skutečnost. Tanaka i nadále pracuje pro Square a podílí se na několika vysokoprofilových projektech, ovšem sérii zanechal ve schopných rukách...

JMÉNO: YOSHINORI KITASE
ROLE: REŽISÉR (FFV-VIII)



Pan Kitase hodně věřil svým režisérským schopnostem a měl ambice stát se předním japonským filmovým režisérem - jenže pak jej zlákala Square, aby se podílel na její skvělé sérii a tato sérii jej zcela pohltila. Jeho vliv je patrný ve filmovém ladění mnoha pozdějších titulů.

ZPĚVNÝ PTÁČEK

JMÉNO: NOBUO UEMATSU
NÁZEV: SKLADATEL (FFI-X)



Úžasné soundtracky *Final Fantasy* jsou od her samotných neoddělitelné, a to všechno je dílem úžasného skladatele Uematsua. Jeho schopnost napsat hudbu, jež bude dokonale vyjadřovat atmosféru, z něj udělala v Japonsku celebritu.

DEKORÁTOŘI

JMÉNO: YOSHITAKA AMANO
ROLE: VÝTVARNÍK (FFI-VI, IX-X)

Podcenit roli výtvarníka by byla obrovská chyba. Amano se proslavil svými dynamickými výtvory, často používajícími akvarelů, malovaného skla a šperků. Vtiskl tak výrazný charakter jednotlivým postavám ve hře a tónu celé hry. Jeho distingovaný styl byl často napodobován, ale nikdy překonán.

JMÉNO: TETSYA NOMURA
ROLE: VÝTVARNÍK (FFVII - VIII)



Když *Final Fantasy* přeskočila z 2D hájemství SNES do 3D polygonového světu PlayStation, Square zjistila, že Amanův plynulý styl je velice těžké napodobit. Úroveň detailu byla na jednoduchý polygonový model příliš bohatá, a tak byl přizván pan Nomura, jež je podstatně tradičnějším výtvarníkem než Amano. Jeho návrhy šlo snadno adaptovat do 3D polygonů a možná tak vtiskl sérii novou tvář, jíž bylo zapotřebí, aby přitáhla k sérii nové hráče...

FF→ FAKTA

Věděli jste, že *Final Fantasy* byla první *Final Fantasy* pro více hráčů? Když zapojíte do SNES druhý ovladač, můžete ovládat Cecila, druhého hlavního protagonistu.

tým prostě nebyl schopen podílet se na lokalizaci, a to z důvodu čerpání zasloužené dovolené nebo práce na jiných urgentních projektech.

Ačkoli západní publikum nakonec o *Final Fantasy V* nepřišlo, samotná skutečnost, že v roce 1992 se této hry nedočkali, byla strašná škoda, protože hra už tehdy obsahovala mnoho prvků, které byly daleko před svou dobou. Nejzajímavějším z nich byl asi „systém práce", podle kterého mohlo být každé postavě připsáno 22 různých tříd - od tradičních rolí rytířů, čarodějů a zlodějů až po nové, radikální úkoly, jako byly krotitelé zvířat nebo tanečníci.

Každá třída měla jisté individuální schopnosti. Například ninja dokázal zacházet se dvěma meči. Pokud jste přešli systém tříd - například jste zkřížili ninju s rytířem, rytíř pak taky dokázal zacházet se dvěma meči, což zavádělo do hry nekonečné nové bojové možnosti. Právě tento systém, tato úroveň flexibility a stupeň, v jakém šlo postavy upravovat dle vlastního přání, učinil hru tak drahou srdcím mnoha erpégéčkových puristů, kteří potom zůstali sérii věrni dodnes.

Když u americké pobočky SquareSoftu viděli, jaký dopad má tato hra na japonské publikum, pokusili se v roce 1995 vzkřísit *Final Fantasy V* jako *Final Fantasy Extreme*. Nicméně tyto plány záhy vzaly za své, když Square v roce 1996 prošla skutečně zásadní reorganizací. V jejím důsledku byly některé sektory úplně zrušeny a jádro Square se přesunulo od Nintenda k Sony. Následně na to byly založeny pobočky Square LA a Square Honolulu, přičemž ta poslední se nejvíce vyznamenala vydáním *Final Fantasy: Esence života*, což byl úžasný film inspirovaný hrou a vytvořený kompletně počítačovou

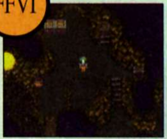
JAK ŠLA LÉTA

FFV





FFVI







LISTOPAD 2000
FFIX vychází ve Spojených státech a ve vybraných obchodech lze dostat panenku Vivi.

LEDEN 2001
Square vydává v Evropě FFIX.

KVĚTEN 2001
Final Fantasy X udivuje davy na veletrhu E3 v Los Angeles. Square US rovněž ohlašuje Final Fantasy Chronicles, což je balík, který obsahuje mírně aktualizované verze Final Fantasy IV a Chrono Trigger.

ČERVENEC 2001
Série učinila spektakulární přesun na PlayStation 2 - Square ohlašuje Final Fantasy X určenou pro japonský trh. Hra je kompatibilní s HDD, aby se odstranily dlouhé loadingové prodlevy a zdarma je přibaleno demo Final Fantasy IX, což je hra, kterou je možné hrát online. Budoucnost vypadá světle! Týž měsíc Square vydává Final Fantasy Tactics na PSone, aby si usmířila fanoušky, kteří o tuto hru poprvé přišli.

SRPEN 2001
Square US chce znovu vydat FF Tactis, ale dochází k velké blamáži, protože disk nejde na konzoli vůbec natáhnout. Kopie jsou staženy z prodeje a není ohlášeno žádné alternativní datum prodeje. Stejný měsíc Sony Japan dává 500 šťastlivcům možnost betatestovat PlayOnline Final Fantasy XI. Vybraní jedinci se pouští do projektu a začínají žít životem poustevníků....

Columbia/Square Pictures vydávají film Final Fantasy: The Spirits Within po celém světě. Nicméně kritika je k tomuto počítačem generovanému filmu neúprosná: tvrdí, že filmu chybí život. Podle nás míří tahle kritika tak trochu vedle.

ZÁŘÍ 2001
Final Fantasy: The Spirits Within si nevede v kinech tak dobře, jak Square doufala, a v důsledku toho firma utrpí značné finanční ztráty.



animací, jemuž se podařilo dosáhnout jistého úspěchu po celém světě.

Samozřejmě *FF Extreme* se stalo minulostí, jak pomalu končila éra 16bitových her, za což mohl hlavně příchod Sony PlayStation. Nicméně ještě předtím, než byla SNES kompletně pohřbena, měla Square akorát tak dost času připravit její labutí píseň v podobě *Final Fantasy VI*.

Hra vyšla v Americe jako *Final Fantasy III* a Square se konečně podařilo dosáhnout těch výsledků, v jaké tak dlouho doufala. Americký trh doslova padl na kolena a začal z plného srdce vzdávat čest bohu jménem *FF*. Hra se záhy stala nejúspěšnějším RPG, jaké se kdy objevilo ve Spojených státech a oslovila jak staré fanoušky, tak nové. A jen právem - grafika byla jedna z nejlepších, jaké jsme ve 2D hrách měli možnost vidět a soundtrack byl naprosto famózní.

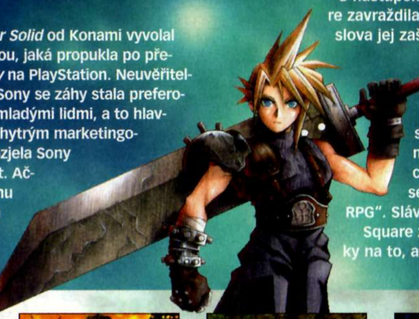
Co se týče hratelnosti, hra dávala pařanům možnost vybavit své hrdiny dvěma doplňky, což znamenalo, že bylo možné vytvářet nejrůznější kombinace a velice mocné bojovníky, což hráčům dodávalo ještě větší hrdost než předtím. Svět se spojil a jednohlasně obdivoval *Final Fantasy*. Jen málokdo přitom věděl, že zanedlouho to bude všechno ještě mnohem lepší...

SEDMÝ SYN

Pouze úžasný *Metal Gear Solid* od Konami vyvolal hysterii srovnatelnou s tou, jaká propukla po příchodu řady *Final Fantasy* na PlayStation. Neuvěřitelná 32bitová konzole od Sony se záhy stala preferovanou platformou mezi mladými lidmi, a to hlavně díky několika velice chytrým marketingovým kampaním, které rozjela Sony Computer Entertainment. Ačkoli v té době byla na trhu spousta skvělých her, za všechny jmenujme jen *WipEout* nebo *Resident Evil*, z Japonska se do celého světa rychle šířila zpráva, že jedna, pouze jedna hra bude tím vůbec nejlepším, co kdy kdo v oblasti počítačové zábavy viděl. Hra nesla název *Final Fantasy VII*.

Square se osvobodila od limitů v podobě kapacitně omezených cartridgí a s 30 miliony investice od Sony mohla začít pracovat na hře, která se měla stát mezníkem a která jednoho dne smaže ostrou hranici mezi počítačovou hrou a filmem. V týmu pracovalo na 120 výtvarníků a s jejich pomocí Square vytvořila totálně mamutí hru, která nakonec vyšla na třech separátních discích a měla rozsah i vizi takových měřítek, jaká nikdo předtím neviděl.

S úžasnou dějovou linkou a strhujícími bitevními aspekty, které se staly charakteristickými znaky celé řady a už nikdy nezmizely, se do popředí dostaly naprosto úžasné filmové sekvence prostřednictvím CGI technologie, jež byla skutečně na nejvyšší úrovni, jakou kdo kdy do té doby spatřil. Tyto luxusní FMV části byly elegantně integrovány přímo do hratelnosti, čehož výsledkem byl non-stop vizuální orgasmus, v němž se hráči snažili udržet se při vědomí dostatečně dlouho na to, aby byli schopni absorbovat složitý děj, který se kolem nich odvíjel.



S nástupem *Final Fantasy VIII* Square zavraždila staré skromné RPG, doslova jej zašlapala do země. Tvůrci hry dobře věděli, že se jim podařilo překročit hranici a vytyčit nový standard, který budou muset ostatní chtě nechtě následovat. Podařilo se jim vytvořit „filmové RPG". Sláva!

Square získala finanční prostředky na to, aby do svých her vkládalo ještě víc Hollywoodu, a tak neváhala a svět ohromila dalšími skvělými tituly. Z nich nejpozoruhodnější byl asi *Parasite Eve*, což byla hra, jež se pokusila konkurovat *Resident Evil* v jeho vlastním žánru a nakonec (morálně, ne finančně) zvítězila, neboť hráče doslova omráčila totálně děsivými sekvencemi, které na něj vyskakovaly z obrazovky.

Před nástupem *FFVII* se pojem „interaktivní film" objevoval pouze v diskusích fanatických technických maniaků, kteří se snažili prosazovat konzoli Phillips CDi - ovšem neúspěšně, tenhle produkt se nikdy vážněji neuchytil. Ale jak jinak by taky šlo označit nový druh RPG, s nímž přišla Square? Hra vyprávěla o tom, jak Shinra Corporation postupně vycucává životní sílu z centra planety a jak revolucionář jménem Cloud povstane ze slumů, aby se zlé korporaci postavil. Samozřejmě toto byla pouze výchozí situace, neboť děj se záhy diverzifikoval a nabral směr ke strhujícímu finále.

Hra prodala jen v Japonsku miliony disků, úspěch měla i ve Státech a rekordního prodeje se jí podařilo dosáhnout dokonce i v Evropě. Na druhé straně ne všichni si byli jisti, co to všechno znamená - byl mesiáš PlayStation skutečně ještě RPG? Do hry se po hlavě vrhaly stovky a tisíce nových hráčů a jen málo z nich publicita obklopující hru zklamala. V herním folklóru dosáhla *FFVII* doslova legendárního postavení.

Samozřejmě hra zároveň potvrdila vítězství Sony v konzolových válkách - nadvláda Nintenda z doby 8 a 16bitových strojů byla ostatně také zčásti dílem *Final Fantasy* a *Dragon Questu* od Enixu. Teď, když oba tituly nabraly směr PlayStation, bylo jasné, že jen máloco může Sony zabránit dosáhnout světové nadvlády.

FFVII









FFVIII





Intervenuje Sony a kupuje 19procentní podíl ve Square za zhruba 14,9 miliardy jenů. Konzolový gigant tak najednou dostal velké právo mluvit do vývoje řady *Final Fantasy*.

Začíná betatestování systému PlayOnline FFXI.



FFXI: Je to jen beta.

ÚNOR 2002
Final Fantasy VI vychází v Evropě na PSone.

BŘEZEN 2002
Nemožné se stává skutečností... rozkol mezi Square a Nintendem je uhašen, když Akitoshi Kawazu, tvůrce fantastické řady *Romancing SaGa*, zakládá novou společnost, která je poutem mezi Square a Nintendem. Jeho prvním projektem má být hra *FF*, jež je pojítkem mezi GameCube a Game Boy Advance a další dvě hry pro GBA.



FF Tactics Advance: Ace!

SRPEN 2002
Plody spolupráce Square/Nintendo jsou na světě: *Final Fantasy: Crystal Chronicle* je ohlášena pro GameCube.

Square vydává nový titul pro mobilní telefony v Japonsku: *Final Fantasy: Unlimited*. Hra je inspirovaná komiksem zhruba stejného jména. Předplacení stojí zhruba 70 Kč měsíčně.



FF Unlimited: Limited...

FF→ FAKTA

Kletba na *Final Fantasy V* dostala další zápletku v roce 1997, když Eidos oznámil, že vydá *FFVII* na PC a zároveň *FFV* a *VI* pro Windows 95. Projekt byl později z neznámých důvodů opuštěn.

Final Fantasy bylo teď hlavním hráčem na poli videoher a Square se podařilo pod svou střechu dostat většinu týmů, které pracovaly na respektovaných strategiích pro SNES, jakými byly *Ogre Battle* a *Tactics Ogre*. S nimi na palubě Square urychleně uvedla na trh *Final Fantasy Tactics*, aby něco vytěžila z přetrvávající hysterie kolem *Final Fantasy VI*. Nový titul použil jméno oslavované řady a bylo s ním spojeno velké očekávání. Nicméně izometrické herní pole bylo po skvostném představení předchůdce tak trochu krokem stranou. Hra velice efektivně používala systém zaměstnání a mohla se pyšnit i naprosto čistým bitevním systémem, který se ukázal jako to pravé pro příležitostné hráče a dokonce i pro skalní pařany, kteří po té hře nemohli jaksi úplně chytit dech.

Tactics se ukázala velkým hitem v Japonsku a Americe, ale v Evropě nikdy vydána nebyla - to byla hořká pilulka, kterou je pro mnohé dodnes těžké polknout.

OSMÝ DIV SVĚTA

Po fenomenálním úspěchu *FFVII* ti, kteří se podíleli na následujících projektech u Square, byli v Japonsku považováni za celebrity. Navzdory tomu, že mnozí z výtvarníků spali ve spacácích pod svými stoly namísto toho, aby plýtvali drahocenným časem chozením domů, televizní štáby a fanatičtí pařani se tísnily před ředitelstvím Square v naději, že se jim podaří zahlédnout své idoly, nové hry se obvykle objevovaly na trhu se značným zpožděním.

Detaily ohledně *Final Fantasy VIII* prosákly na veřejnost poměrně záhy a mnoho lidí šokovalo to, co zjistili: že ústředními postavami už nebyli malí skřítci a super deformovaní cherubíni, ale že to jsou - k obrovskému šoku všech zainteresovaných - docela lidské bytosti. Hlavní hrdina Squall Leonhart vypadal jako Spice Boy se špičatými čelistmi než jako spasitel celého vesmíru. Snažila se Square - poté, co se jí podařilo dobýt trh - oslovit ženy a dospívající? Anebo možná jen testovala, jak moc realistické postavičky si může dovolit? Ať už byla za touto změnou jakákoli taktika, hra si v tomto bodě podmanila fanoušky natolik, že si na změnu nikdo nestěžoval.

Tím ovšem nechceme říct, že by se neobjevila žádná námitka, ovšem ty směřovaly spíš proti výzbroji, bezvýznamnosti upgradování zbraní a nekonvenčnímu způsobu obstarávání peněz (v tomto případě dávek od Squallova zaměstnavatele). Tyhle věci masy rozhodně nepotěšily. Nicméně stejně jako v případě *FFVII*, jen málokdo byl schopen odolat dobře postavenému příběhu a excelentní hratelnosti *FFVIII*. Ale i tak, navzdory statečným pokusům Square učinit hru jedinečnou, byl obecný názor takový, že nový bitevní systém by skutečně potřeboval dotáhnout do konce.

Krátce po americkém vydání *FFVIII* byla konečně sejmuta kletba z *Final Fantasy V* a hra byla nabídnuta americkému publiku pod názvem *Final Fantasy Anthology*. Ta obsahovala první přeloženou verzi



FFIX











FFX



JAK ŠLA LÉTA

ZÁŘÍ 2002
Enterbrain of Japan vydává *Final Fantasy Adventure Bible*, což je sada tří DVD sledujících raketový vzestup série a obsahuje spoustu cenných informací z pozadí. Pro fanatické příznivce naprosto nepostradatelná záležitost.





Japonská Square ve spolupráci s Namco vydává *Final Fantasy* melodie pro tři japonské mobilní operátory (i-mode, J-Sky a EZweb). Tyto melodie obsahují hudbu z *FF I a II*, plus Eternal Wind z *FFIII*.

DUBEN 2002
Na PS2 v Evropě vychází *Final Fantasy X*.

KVĚTEN 2002
Na PSone v Evropě vychází *Final Fantasy Anthology*.

BŘEZEN 2003
Na PSone v Evropě vychází *Final Fantasy Origins*, přičemž obsahuje mírně vylepšenou verzi *Final Fantasy* a *Final Fantasy II*.

ŘÍJEN 2003
V USA vychází na PS2 a PC *Final Fantasy XI*. Je to vůbec první online hra v celé řadě a PC verze obsahuje pět disků, na nichž lze nalézt expanzní paket Rise of The Zilart, stejně jako další aplikace. Zájemci rovněž dostanou na měsíc přístup k webu zdarma, poté je jim účtováno 12,95 dolarů měsíčně.

Objevují se první detaily ohledně *Final Fantasy VII: Advent Children*, což je nový film inspirovaný postavičkami z *FFVII*. Měl by se objevit v Japonsku v létě 2004 a my pevně doufáme, že jej uvidíme i v Evropě.

Online komunita *FFXI* pořádá speciální akci na Halloween, kdy dob-



Final Fantasy VII: Advent Children

nal Fantasy V a čerstvý port *FFVI*, a co se týče grafiky a zvuku hry byly více či méně nezměněné. Nicméně nyní obsahòvaly nové úvodní a závěrečné FMV sekvence a byl k nim přidán ještě třetí disk se soundtrackem. Bohužel tenhle balík se na trhu objevil přesně mezi vydáním úžasné *Final Fantasy VIII* a *IX*, takže byl povětšinou přehlížen.

DEVÁTÉ ZLEPŠENÍ

Hra demonstruje vřelé sympatie k fanouškovské základně a schopnost poučit se z konstruktivní kritiky, aniž by si ovšem nechala diktovat směr, jakým by se žánr měl ubírat - to je *Final Fantasy IX*. Tato hra měla být nakonec návratem k původní formě celé hry a oslavou všeho, co bylo dosaženo předtím.

Hra nebyla příliš inovativní, nicméně podržela si stejné produkční hodnoty jako předchozí tituly. Namísto toho si zachovala všechny tradice a principy předchozích RPG. Pro mnohé to byl výlet do nostalgie stejně jako nové dobrodružství. Je pozoruhodné, že hra vznikala souběžně s *FFVIII*, přitom obě hry od sebe dělí celé světy.

Z používání brnění, zbraní a dalších položek bylo možné si osvojit nové schopnosti, zatímco v *FFVIII* jste je museli okoukat od svých nepřátel. Navíc volný systém tříd předchozích her byl opuštěn ve prospěch silněji řízené struktury.

Hlavní postavy *FFIX* jako Zidane, Vivi, Garnet a Steiner mají vlastnosti, které se mohou naučit pouze ony a k žádném křížení zde nedochází. V časopisech stále probíhá debata o tom, který z dílů *Final Fantasy* je nejlepší, a vzhledem k tomu, že nekonečná série právě přeskočila na PlayStation 2, tato debata asi hned tak neskončí...

ŠÍLENÝ PODNIK

Hry samotné se prodávaly jako o život, což samozřejmě otevřelo další pole na trhu - začaly se vyrábět předměty, které měly uspokojit hlad příznivců po všem, co nějak souviselo s *Final Fantasy*.

Od akčních postaviček přes plyšáky, plakáty až po soundtracky na CD a notové zápisy, prostě pro každého se najde něco. A co se nám líbilo nejvíc? No, nejvíc se nám líbila rychlost, s jakou se nějakému chytráčkovi podařilo udělat přesnou repliku Blitzballu z *Final Fantasy* - a za pouhých 19,95 dolarů!



Musíte to mít: Existuje moře blbůstek spojených s FF.

FINAL FANTASY: FILM



„To, co vidíte na obrazovce, je estetickou konvergencí světa her a světa filmu," hřímal Chris Lee, který společně s Jun Aidou tvořil hlavní produkční tým ambiciózního projektu nazvaného *Final Fantasy: The Spirits Within*. Tento projekt se vyvíjel dva roky v honolulské pobočce Square, a tak se od filmu hodně očekávalo.

Film je situován do roku 2065, kdy se Země zmocnili energii vysávající mimozemšťané, ačkoli některé části zemského povrchu jsou stále chráněny. V ruinách New Yorku žije doktorka Aki Rossová a její učitel doktor Cid. Společně vyvinuli kontroverzní vlnovou teorii energie. Když je Aki nakažena vetřelci, musí najít osm duchovních vln, které pak sloučí se sebou, a jedině tak může vetřelce porazit. Na filmu se začalo pracovat krátce po dokončení *Final Fantasy VII*, a tak ani nepřekvapí, že oba projekty se nesou ve stejném duchu. Úchvatné vizuální aspekty filmu (každý frame sestával z 430 separátních vrstev a jen Aki měla na hlavě 60 000 jednotlivě nakreslených vlasů) přitahovaly značnou publicitu a mnozí odmítali uvěřit, že to jsou opravdu počítačové výtvory, a nikoli živí herci. Nicméně když se film dostal konečně do kin, názory se rozdělily - filmoví kritici si stěžovali na nerealistický pohyb postav a špatně zvládnutý děj, zatímco nadšení fanoušci hry se nemohli filmu nabažit a vychutnávali si každou ze 105 minut.





rodruzi jsou čtyři dny zobrazování jako duchové, ďáblové a další děsivé příšery, které děsí nebohé obyvatele města. Je to geniální nápad - lepší, než jít ven.

NĚKDY V ROCE 2004

Final Fantasy X-2 má být vydána v Evropě. První *FF* hra se strukturou orientovanou na mise bude obsahovat nový bitevní systém a - opět poprvé - možnost skákání s hlavními postavičkami.



FANTASY TOP TEN

Že není jen *Final Fantasy*? Máte pravdu! Zde je výčet desítky nejlepších fantasy her na PSone, ne? Upřímný, nekompromisní a bezohledný!



Jsme si jisti, že tato otázka už dlouho spalovala každou nitku vašeho bytí: jakých je deset nejlepších fantasy her na PSone? No, my téhle otázce věnovali notnou část právě uplynulého měsíce, abychom ji mohli zodpovědět s maximální mírou objektivity, téměř vědecky. Krok po kroku jsme prolezli naše redakční archivy a vytáhli znovu na světlo boží každou hru, která jen trochu zaváněla fantasy a tuto hru jsme znovu důkladně prověřili a ohodnotili - získaná data jsme vložili do úplně nového počítače našeho grafického trolla.

Výsledky byly úchvatné a troll nebyl nikterak nadšený, že mu celý týden blokujeme počítač a on to pak musí dohánět po nocích. No co, aspoň se nebude tolik flákat.

10 WILD ARMS

Jaký druh fantasy máte raději? Něco hardcorového jako hry řady *Final Fantasy*, anebo naopak něco, co člověk může začít hrát takřka z fleku? Proč nezkusit obě? *Wild Arms* se přesně o takový kompromis pokouší a je to taková lifestylová záležitost, kombinující špičkovou arkádovou akčnost s nádhernými souboji ve 3D - je toho tu dost na to, aby každý byl šťastný. Navíc má hra hloubku a ještě úžasný, strhující příběh.

Wild Arms: **Dobrá zábava beze zbraní, která neurazí nikoho.**



Na pohled **nic moc, ale jinak skvělé**



9 GRANDIA

Stačí jeden pohled na *Grandii* a hned vám je jasné, že nemáte co do činění s bůhvijakým grafickým skvostem. Pokud tedy jdete hlavně po oslňující grafice, pak bude asi lepší, když se poohlédnete jinde, ale počítejte s tím, že v tom případě přijdete o další dvě kouzla, jež vám *Grandia* může nabídnout, totiž spoustu kýčovitých lidiček, s nimiž zde můžete klábosit, spoustu věcí na zkoumání a taky poměrně základní, ovšem velice návykové souboje... Toto vše dohromady vytváří fantasy, která je mnohem přitažlivější, než by se dalo soudit na první pohled.

8 HARVEST MOON

... A uvolněte se. Bít příšery mečí a kouzly je sice docela dobrá zábava, ale v tomhle zběsile rychlém moderním světě se někdy vyplatí trochu vypnout a naopak se vrátit zpět k jednoduššímu životu. Možná by vám udělal dobře kratší pobyt na farmě, kde byste normálně orali pole, ošetřovali zvířata, pěstovali okurky a hledali lásku. Jo a taky se snažili farmu zachránit před bankrotem, na což máte pouhé tři roky. Možná to nakonec tak velký odpočinek nebude, ale v každém případě je *Harvest Moon* vítanou změnou oproti obvyklým fantasy hrám.



Harvest Moon: **Jak vandrák v létě...**

7 ALUNDRA

Malý roztomilý chlápek se špičatýma ušima, spousta hádanek a barevná země fantazie. Kdo pustil dovnitř *Zeldu*, co? Ano, ať je tomu jakkoli, *Alundra* je taková *Zelda* pro PlayStation. Ale kdo by si stěžoval? My tedy rozhodně nikoli. Je to úžasná a strhující erpégéčková záležitost, kde se sice nemusíte zatěžovat ohledy na žádná pravidla, ale zase toho je zde tolik, že i ten největší milovník statistik nebude vycházet z úžasu. Vše je prosté a jednoduché, takže se můžete nechat hezky vtáhnout do příběhu, světa i jeho hádanek. Tahle hra asi nikdy nezíská speciální uznání za vzhled či cokoli jiného, ale komu na tom záleží, když se to tak dobře hraje?

Alundra: **Jako *Zelda* na PSone**



6 BREATH OF FIRE IV

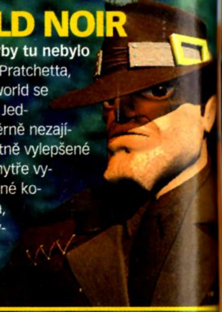
Šílené jako nákladák plný slanečků na bicyklech, z nichž všichni si pobrukují melodii z Jáchyme, hoď ho do stroje. Jo, tohle přesně je *Breath of Fire*. Je to všední, každodenní příběh chlapce, který je vlastně drak, a hrozně rád chodí na ryby; okřídlené princezně a jejím osobním strážci, který je napůl člověk



BOFIV: **Jako závan čerstvého vzduchu**

5 DISCWORLD NOIR

Asi by to nebyla fantasy, kdyby tu nebylo aspoň trochu starého dobrého Pratchetta, že? Ne, to tedy nebyla. A Discworld se na PSone objevil hned dvakrát. Jednou to bylo hned zkraje v poměrně nezajímavé *Discworld*, poté v podstatně vylepšené verzi *Discworld Noir*, která si chytře vytvořila vlastní pozadí, vybudované kolem soukromého očka Lewtona, jenž zase dlužil mnohé detektivkám Raymonda Chandlera. Tedy aspoň házel stejné fóry.



a napůl kocour; psovi, který koktá; a robotovi, který o sobě mluví zásadně ve třetí osobě. A přirozeně všichni musejí společným úsilím zachránit svět. A taky chytat ryby. Je to skutečné zábava, naprosto strhující, budete se smát v jednom kole - a to všechno se překvapivě vejde na jedno CD.

4 VANDAL HEARTS

Toto není, jak byste si mohli myslet při letmém pohledu, RPG, nýbrž hezká, trochu staromódní strategie, ve které hrajete na střídačku a ve které najdete spoustu materiálu z oblasti fantasy. Hra sestává z řady malých bitev spojených dohromady typicky uhozeným japonským příběhem, takže po chvilce jste se svými rytíři jako srostlí - a o to větší pak bude váš šok, až zjistíte, že rytíři, kterým jste důvěřovali každé slovo, vás najednou zradili. Nepostradatelná hra.



Vandal Hearts: **O zradě a důvěře.**

3 VAGRANT STORY

Jediné, co nám na téhle hře přijde ne úplně košer, je to její jméno - naznačuje totiž, že tu budou nějací tuláci, a on tu není žádný. Ale koho tohle odradí, jeho smůla. *Vagrant Story* je totiž jedním z vůbec nejpodařenějších pokusů o skloubení hloubky tradiční fantasy/RPG s matrošem, který člověk najde především v akčněji orientovaných titulech. Souboje jsou ďábelsky chytré, takže můžete útočit na konkrétní části těla a dávat dohromady úžasná komba, ovšem dočkáte se i přeskakování z plošinky na plošinku. Je toho tady prostě spousta. Jen škoda těch tuláků.



Vagrant Story: **Furt lepší než spát v parku na lavičce.**



Discworld Noir: **Zběsilý, zlý a temný. Velmi temný!**

2 HARRY POTTER

Potter je prostě třída a co se tohoto mladého čarodějského učně týče, dostalo se nám skutečně bohaté nadílky. Na PSone vyšla totiž ne jedna, ale hned dvě hry. *Philosopher's Stone* ani mnohem lepší *Chamber of Secrets* si asi nevyslouží bůhvíjak úžasné hodnocení za náročnou hratelnost, ale obě hry poměrně zdařile navozují onu specifickou potterovskou atmosféru, kdy má člověk odhalovat spoustu tajemství a čeká ho skutečně úžasná rozmanitost. Dokonce si zde můžete zahrát i famfrpál, což je malou náplastí za to, že titul specializovaný na tuto čarodějskou hru na PSone nevyšel.



Harry Potter: **Jdeme do toho!**

1 FINAL FANTASY

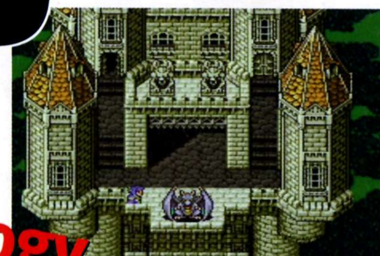
No a co jste čekali? Dokonce ještě teď máme Béďu přikurtovaného k židli a nepustíme ho, dokud si nezahraje všechny díly skvostné série, nenazře pravdu a neodvolá své bludy. Ono ani nejde na takto malém místě pořádně shrnout, o čem celá série je, a tak se o to ani nebudeme pokoušet. Namísto toho jsme mu věnovali plných osm stran časopisu a naše prohlídka začíná na straně 66. Aspoň ty ostatní hry uvidí, kdo je skutečná královna.



Final Fantasy: **Svět sám pro sebe. A naprosto úchvatný.**

Vyhrajte

10X Final Fantasy Anthology



Final Fantasy je opravdový skvost a Sony vedle „běžných" PSone dílů vydala i kolekce starších her. To je i případ *Final Fantasy Anthology*, která je vlastně kompilací čtvrtého a pátého dílu této legendární série. Jistě netřeba dodávat, že jde o stařičké hry s jednoduchou grafikou. Nic to však nemění na jejich atraktivitě, obzvláště pokud jste fandové této řady - hratelnost je excelentní a obě hry vám vydrží doslova měsíce.
My pro vás máme opět deset kusů této hry! A jak se k jedné z nich dostat? Stačí, když správně zodpovíte dvě otázky, nalepíte ústřižek z rohu stránky na korespondenční lístek a pošlete nám ho s heslem „Anthology" do redakce nejpozději do konce března 2003. Adresa je: PlayStation Magazín, Omega Publishing, P.O.Box 104, 170 04 Praha 7. Hodně štěstí!



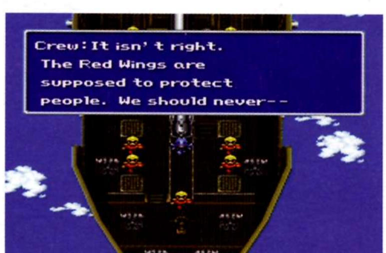


V jakém roce poprvé vyšel čtvrtý díl *Final Fantasy*?
a) 1989
b) 1991
c) 1993



Jak se jmenovala konzole Nintenda, kde první díly *Final Fantasy* vycházely?
a) NES
b) NEF
c) YES







PlayStation® 2

JE TU MEZI NÁMI...



HALF-LIFE 2

Ⓐ **KDY** 2004 Ⓞ **KDO** VIVENDI Ⓧ **KDE** WWW.VIVENDIUNIVERSAL.COM

NOVINKY *Killzone* není jedinou FPS, na kterou se těšíme. Vstupte s námi do nového světa...



Jack je zpátky: Souboj za použití Rubber Soul.

Tenhle Andrew Stirling je super špión. Byl chycen, mučen skoro k smrti, poté hozen do nějaké šanghajské díry a právě tady celá hra začíná! Naštěstí pro Andyho, jeho starý známý slyšel o jeho trápení a vyslal mu na záchranu nádhernou špiónku. Jste vyzbrojeni pouze střelnou zbraní, na sobě máte špinavé kalhoty a v hlavě vám hučí asi jako členovi špičkového vědeckého týmu zamknutému do kůlny - nuže, vaším prvním úkolem je uprchnout. První věc, která vás napadne, je ta, že všechno je deformovatelné, sbíratelné nebo házitelné a většinu věcí lze použít k budování výstroje za pochodu. Našli jste nějaké lahve? Stačí už jen trocha benzínu, hadrů a máte z toho Molotovovy koktejly. Našli jste jed a peníze? Dejte je dohromady, nechte na podlaze a pak už to chce jen trochu trpělivosti. Jeden mrtvý strážce!

Nepřátelé jsou ale stejně nápadití jako vy. Používají vojenské taktiky, dokonce počkají, až nabijete, než se znovu vydají vpřed. Hezkým detailem je skupinová AI. Je-li přítomen velitel, donutí své vojáky, aby pracovali jako jedna jednotka a všichni se podíleli na vašem zadržení. Hra rovněž podporuje agresi. Nejsou zde žádné lékařské balíky - stačí jen injekce morfinu a můžete jít zas do toho. Anebo je vrhněte do tvrdého souboje a bude to mít na váš ukazatel adrenalinu úplně stejný účinek. Léčba vztekem - to je nám nějaké podvědomé.



NA POSLEDNÍ CHVÍLI

NOVÁ NOČNÍ MŮRA

Ⓐ **KDY** NEPOTVRZENO, 2004 Ⓞ **KDO** CAPCOM Ⓧ **KDE** WWW.CAPCOM-EUROPE.COM

PREVIEW Dokáže nás i po jedenácti letech gotická Toy Story vyděsit?

Tak je to černé na bílém. Na další Helloween nás bude strašit Jack Skellington. A taky nás při tom pobaví - jak jinak. První ukázka, která se nám dostala do rukou, ukazuje Jacka, jak bojuje s Oogie Boogie (to je fakt děsivá bestie) a jeho ďábelskými pochopy v těžce stylizované CG verzi animované sekvence.

Někteří možná budou namítat, že tahle záležitost má zpoždění nějakých 11 let a že zkoušet to loni, u příležitosti nového vydání filmu, by bylo mnohem smysluplnější. A co víc, kdybychom chtěli být ještě cyničtější, mohli bychom namítnout, že popularita *The Nightmare Before Christmas* byla alespoň v Evropě pouze kultovní záležitostí. Nicméně Capcom je mistrem tohoto druhu stylizované hororové adventury (viz třeba *Gregory Horror Show*) a tak bychom se klidně vsadili, že to bude docela hit.



Jack se vrátil: Souboje nejsou nic snadného.

Co nás čeká

ÚNOR

- **CASTLEVANIA: LAMENT OF INNOCENCE** Konami
- **EVERQUEST: CHAMPIONS OF NORRATH** Ubisoft
- **ALIAS** Acclaim
- **WHIPLASH** Eidos
- **FORBIDDEN SIREN** Sony

BŘEZEN

- **GRAN TURISMO 4** Sony
- **DRIVER 3** Atari
- **RISE TO HONOUR** Sony
- **THIS IS FOOTBALL 2004** Sony
- **I-NINJA** Sony
- **IRONSTORM** Wanadoo
- **BAD BOYS II** Empire

HEADHUNTER: REDEMPTION

Ⓐ **KDY** BŘEZEN Ⓞ **KDO** SEGA Ⓧ **KDE** WEB:WWW.SEGA-EUROPE.COM

NOVINKY Na stopě spiknutí

Rakety, spiknutí, dámy s tetováním, elektrická smrt. Ano, tyhle věci jsou všechny stejné. Pokradmu jsme se podívali na první čtyři levely *Headhunter: Redemption*, kdy jsme hráli v roli postavy jménem Leeza X, což je nová parťačka Jacka Wadea.

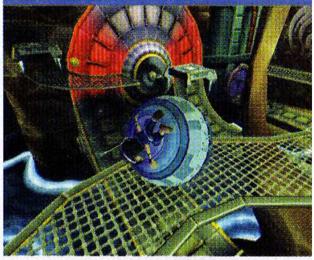
Zkraje je poslána, aby vyšetřila pohyb v mocenské struktuře a stopy nás zavádí do temného průmyslového sektoru. Podobně jako *Headhunter*, i tohle pokračování je hodně ovlivněné filmem a i když v prvních misích toho člověk moc neví o rozsáhlejším příběhu a pouze musí prozkoumat nějaká nedorozumění, k nimž došlo, bylo nám řečeno, že postupně se to notně zkomplikuje...





Hrdinové: Prtavé kulaté postavičky kolem sebe udatně máchají meči.

V zajetí techniky: Se svým ninjou se dostanete i na nečekaná místa.





I-NINJA

Ninja v jaderné ponorce? Tak to jsme opravdu nečekali...

Pche. Nechte si svou *Tenchu*. Strčte si *Crouching Tiger*... však vy víte kam. Zapomeňte na špiónské vraždy a kradmé prohledávání - víte, co opravdu potřebují ninja hry? Maskované chlapíky s obrovskými hlavami, kteří létají kolem přivázání k bowlingovým koulím a boxerské zápasy mezi gigantickými mechy. Jo, přesně tak.

I-Ninja je hodně podivná míchanice. Je vytvořena ve spolupráci japonského Namca s britským týmem Argonaut a vydává ho Sony. Hra na první pohled svou brilancí připomíná typickou hru od Namca a není nám jasné, proč hru sami nevytvořili. Ale to je vlastně fuk a na kvalitě to nic nemění.

Místo toho, aby totiž vytvořili další stereotypní akční plošinovou, je *I-Ninja* obrovským kotlem plným rozmanitých ingrediencí, které jsou smíchány s cílem sestavit chutný ninjovský koláč. Každá z hlavních oblastí hry funguje jako centrální hub, ze kterého se Ninja (nápadité jméno, což?) může dostat do různých misí podle toho, jaký opasek (žlutý, zelený, červený, atd.) zatím získal. Nikdy však nevíte, co čekat. Někdy jen běžíte skrze hordy nepřátel s pomocí své stále silnější Katany, jindy musíte balancovat na barelu se střelným prachem skrz složité bludiště. Pak se ovšem v mžiku objevíte v jaderné ponorce, kde musíte čelit obrovské mechanické rybě... tohle je dosti riskantní námět, ale Argonautu se podařilo odlišné elementy perfektně sestavit do fungujícího celku a vy nemáte nikdy pocit nudy, byť třeba jen v krátké oblasti.

Ninjův rejstřík schopností je vskutku úctyhodný. Dočkáte se hopsání po zdech, houpání se na konci řetězu, házení shurikenů nebo svižné běhání zatočenými trubkami jako *Sonic The Hedgehog*. Hrdinovy vtipné hlášky navíc hře dodávají komediální nádech a vy se čas od času vedle dobré zábavy také pořádně od plic zasmějete.

Jistě, řada z elementů užitých v I-Ninja byla už dříve někdy použita (viz cupitání po zdech v *Prince of Persia*), ale Argonaut skutečně perfektně sestavil všechny prvky do balíku, který působí svěže a čerstvě. Možná to není dokonalá Ninja hra, kterou jste si všichni představovali, ale rozhodně má hodně co do sebe a vyplatí se ji vyzkoušet. Ať už máte rádi plošinovky, nebo akce.

■ Jan Modrák

FAKTA



DATUM VYDÁNÍ: **V PRODEJI**
VYDAVATEL: **SONY**
VÝROBCE: **ARGONAUT**
POČET HRÁČŮ: **1**
ANGLIČTINA: **NENÁROČNÁ**

LÍBÍ SE VÁM? ZKUSTE TŘEBA...

PS1 CRASH 3: WARPED
PSM9 9/10
Trochu stereotypnější, ale přesto výtečná plošinovka.

PS2 JAK 2: RENEGADE
PSM68 9/10
To nejlepší v tomto žánru, co můžete na PS2 najít.

VERDIKT

Oficiální Český PlayStation Magazín

● GRAFIKA 8
Stylová, barevná a precizní.

● HRATELNOST 8
Ohromně rozmanitá, místy moc snadná.

● ŽIVOTNOST 8
Chybí multiplayer, ale tucty misí vám dají zabrat.

CELKOVĚ 8/10
Zábavný mišmaš mnoha různých prvků sestavených do zábavnějšího celku.

VLASTNOSTI 5 hlavních částí s desítkami misí ■ Mnoho různých herních prvků v jednom celku



Max v akci: Od drsného hrdiny se dají čekat jen drsné kousky.

Všichni mají zbraně: Postupem času ve hře pomalu přituhuje.





MAX PAYNE 2

Druhé zjevení Maxe se podle nás mohlo povést mnohem lépe!

Je tomu téměř dva roky, kdy jsme recenzovali první díl *Max Payne* a označili ho za hru stylovou, temnou a násilnou, kterou bohužel trochu sráží odfláknutá grafika a děsivé ovládání. Líbil se nám naopak efekt bullet time a děsivé noční můry hlavního hrdiny. Nyní se Max vrací, stále má trochu problémy s vyrovnáním se se smrtí své rodiny, ale alespoň má vyhlídnutou přítelkyni - nájemnou vražedkyni Monu. Dobrá zpráva? Max se zbavil svého stále stejného ksichtu s hnusným úšklebkem. Špatná zpráva? Jinak se toho moc nezměnilo.

Akce se střídá mezi špinavými motely a zpustlými sklady. Neustále prší a Max se chová jako správný drsňák, ať už se baví s prostitutkou, nebo likviduje své nepřátele. Místy se budete bát (několik momentů je snad ještě děsivějších než v *Silent Hill 2*) a dialogy jsou občas až moc temné (jako když Max začne vyprávět, že minulost je jako rozbité zrcadlo, které vás řízne, když ho kousek po kousku sestavujete dohromady), ale jinak je to klasika. I když bullet time tehdy vykradli z Matrixu, první díl byl první hrou, kde se objevil, a dodnes jednou z mála, kde opravdu funguje. A ve dvojce funguje snad ještě lépe a titulu přidává na hratelnosti. Jedním z nových prvků hry je častá pomoc nějaké postavy (policajta, nebo dokonce i nájemného vraha), kteří jsou vám z vlastních důvodů alespoň pár minut na blízku.

Bohužel, od dob prvního Maxe se toho hodně změnilo. V *Dead to Rights* jsme se naučili odzbrojovat a házet kanystry, v *True Crime* jsme kopali pistole a v *Getaway* jsme stříleli naslepo. Nic z toho tu nenajdete a *Max Payne 2* je tak trochu staromódní. Hře nepomáhá ani její původ (hra vznikla na PC), kdy v některých okamžicích cítíte, že byste potřebovali udělat přesný pohyb myší místo ovladače. To zamrzí především v občasných plošinovkových sekvencích, kdy musíte přeskakovat mezi minimalistickými římsami. Protože však ovládání nepatří mezi nejpreciznější, čeká vás obvykle velmi rychlá smrt, obzvláště když jde o temné zákoutí a navíc na vás střílí nepřátelé. A to ani nemluvíme o dlouhém nahrávání.

Základ je tedy docela dobrý, ale hru kazí četné nepříjemné chyby, které jsou mnohdy opravdu nepřekonatelné. Na PC to může být docela dobrá hra, ale na PlayStation to za moc nestojí. Škoda.

■ Jan Modrák

FAKTA



DATUM VYDÁNÍ: **V PRODEJI**
VYDAVATEL: **ROCKSTAR**
VÝROBCE: **REMEDY**
POČET HRÁČŮ: **1**
VĚKOVÉ OMEZENÍ: **16**
ANGLIČTINA: **NENÁROČNÁ**

LÍBÍ SE VÁM? ZKUSTE TŘEBA...

PS1 SILENT HILL
PSM17 10/10
Asi nejlepší third-person hra na PS1. Méně akční, více strachu.

PS2 MAX PAYNE
PSM48 7/10
První díl je dvojce podobný jako vejce vejci. Solidní.

VLASTNOSTI Vylepšený Bullet time ■ Nové zbraně, pohyby a uhýbání střelám ■ Spojení s postavami

VERDIKT

Oficiální Český PlayStation Magazín

● GRAFIKA 7
Stylové snové sekvence a prostředí.

● HRATELNOST 7
Solidní základ, četné chybky.

● ŽIVOTNOST 6
Zhruba deset hodin, bohužel z velké části frustrace.

CELKOVĚ 7/10
Docela dobrá PC hra, jejíž PS2 konverze nedopadla dobře.

THE SIMS BUSTIN' OUT

Veleúspěšný návykový RPG fantasy simulátor z PC nyní na PS2!

FAKTA DATUM VYDÁNÍ **V PRODEJI** ■ VYDAVATEL **EA** ■ POČET HRÁČŮ **1-2**



Simíci: Život nikdy nebyl zábavnější...



Zamyslete se nad věcmi, které ve svém životě nenávidíte. Ustlat si postel, umýt nádobí, vynést smetí, chodit do práce - určitě přijdete na desítky dalších činností, které byste raději přenechali někomu jinému. Jsou nudné, ať už jste při jejich vykonávání nazí nebo ne. *The Sims* je postavena právě na vykonávání těchto činností a věřte nebo ne, je to ohromně zábavná hra.

Hlavním tahounem je režim, kdy dostáváte úkoly. Začínáte žít s vlastní matkou a musíte si přečíst noviny a najít si práci. Pak se musíte ujistit, že je vaše postava čistá a upravená a hybaj s ní do práce. Postupem času jste povýšený, najdete si přítelkyni, pořídíte si potomky a tak dále.

Je to opravdu zábava. Možná proto, že to, co se vám nedaří ve skutečnosti, se vám může docela snadno podařit tady. Možná díky úžasnému smyslu pro detail, možná díky hezké grafice, specifické hratelnosti. Důvodů je celá řada. A ačkoliv ve hře vykonáváte v podstatě nudné a běžné činnosti, neustále hrajete dál a dál. Pokračujete, vracíte se a hrajete...

Hra vás asi těžko něčím šokuje a *The Sims* zřejmě nebudou vaší nejoblíbenější hrou (i když je velmi populární především mezi ženami a dívkami). Ale je to zajímavá zkušenost a když už vás začne nudit základní režim (nebo ho dohrajete), můžete zkusit třeba Free Play a rozjet si život přesně podle svých představ.

■ **Jan Modrák**



VERDIKT
(Oficiální Český) PlayStation Magazín
CELKOVĚ Hodně specifická a hodně zajímavá hra. Ale MUSÍ nečekejte!
8 /10

VLASTNOSTI Více než 100 nových předmětů ■ Přes 25 postav

TERMINATOR 3: RISE OF THE MACHINES

Můžete si vyzkoušet Arnoldovy nejnovější schopnosti.

FAKTA DATUM VYDÁNÍ **V PRODEJI** ■ VYDAVATEL **ATARI** ■ POČET HRÁČŮ **1**



Je to síla: Arnoldovy zbraně měly vždycky průraznost

Pokud vás vaše PS2 bude po pár hodinách nenávidět, není to jen vaše chyba. Jestli jste do ní totiž před zmiňovanými pár hodinami vstrčili disk s hrou *Terminator 3: Rise of the Machines*, nemůžete se ničemu divit. Ale všechno pěkně popořádku...

Tak předně se moc netěšte na Arnolda. *T3* je akční hra z perspektivy vlastního pohledu, takže jestli jste se těšili na Rakušanův zadek, raději si pusťte nějaký jeho film - jeho postavu se vám totiž po většinu času zahlédnout nepodaří. To by ale tak nevadilo - mnohem horší je fakt, že samo střílení není žádná velká zábava, i když je pravda, že je stejně efektní a efektivní, jak jsme zvyklí z filmu. Dokonce se i můžete přepnout do rudorudého pohledu z terminátorových očí, ale pravděpodobně vás otráví, jak je všechno jednoduché.

Zmáčkněte L1 a Arnold zaměří nejbližšího protivníka. Pak zmáčkněte R1 a Arnold na něj vystřelí. Jestli chcete, můžete si k tomu pořvávat nějaké vlastní hlášky, ale hlavně při tom nezapomeňte, kterým tlačítkem se zaměřuje. Jediným potenciálním problémem se tak stává nedostatek munice a fakt, že Arnoldovi trvá asi tři sekundy, než si přehodí zbraně.

Potěšit by vás snad mohlo to, že se velká část hry odehrává v budoucnosti, kde bojujete se světle šedivými roboty na tmavě šedivém pozadí, za nějakého toho občasného výbuchu granátu, ale pořád je to lepší než zbytek hry.

Když se na to podíváme spravedlivým zrakem, zdá se nám, že tahle hra by mohla mít úspěch tak před deseti lety, ale rozhodně ne dneska. A i tenkrát by se jistě našli rýpalové, kterým by se na ní ledacos nezdálo.

■ **Alena Kiriloviczová**



VERDIKT
(Oficiální Český) PlayStation Magazín
CELKOVĚ Arnold v podobě, v jaké ho ještě neznáte. A raději ho ani znát nechtějte.
4 /10

VLASTNOSTI V hlavní roli Arnold ■ Spousta zbraní kolem něj

NOVÉ ČÍSLO ČASOPISU

DVD movie

S DVD PŘÍLOHOU

PIRÁTI Z KARIBIKU



Resuscitace pirátského filmu v podobě svižné komedie s neodolatelným Johnnym Deppem

PÁN PRSTENŮ: DVĚ VĚŽE



Speciální čtyřdiskové vydání dvojky Pána prstenů je lahůdkou, jakých se na českém trhu moc nenajde.

MONTY PYTHONŮV SMYSL ŽIVOTA

Základní otázky smyslu lidské existence nahlížené s neodolatelně černým humorem legendární parodistické skupiny Monty Python



TOMB RAIDER: KOLÉBKA ŽIVOTA

Atraktivní archeoložka Lara Croft zachraňuje svět před šíleným vědcem



V PRODEJI OD 12. ÚNORA

Jack Carter se s nikým nemaže a s vrahy svého bratra už vůbec ne. V hlavní roli remaku někdejší klasické anglické akční krimi s Michaelem Canem exceluje v roli neohroženého mstitele Sylvester Stallone.



10 LET SCORE

120. ČÍSLO PRÁVĚ V PRODEJI

Více než 50 plných her ZDARMA!

Realms of Arkania: Blades of Destiny CZ **Realms of Arkania: Star Trail CZ** Chaos Strikes Back **Dungeon Master** Elite Plus, Frontier **Enemy Nations** Gateway **Maupiti Island** Beneath The Steel Sky **Lure of The Temptress** Betrayal at Krondor CZ **Caesar** Red Baron **Steel Panthers: World At War** B-17 Flying Fortress **Battlecruiser** BC Racers **It Came from Desert** Nethack **One Must Fall: 2097** Adventures of Willy Beamish **Supaplex CZ** Wing Commander: Secret Ops 1998 **B.A.T** B.A.T. II **MEGAloMANIA** Great Courts 2 **Freddy Pharkas** Wizardry 1 **Wizardry 2** Wizardry 3 **Wizardry 4** Wizardry 5 **Wizardry 6** Wizardry 7 Gold **Sedm dní a sedm nocí CZ** Agent Mlíčňák CZ **Tajemství Oslího Ostrova CZ** Archimedean Dynasty **Settlers CZ** Might and Magic 1 **Might and Magic 2** Might and Magic 3 **Might and Magic 4** Dink Smallwood CZ **F29 Retaliator** Stunts **Albion CZ** Battle Isle II CZ **Incubation CZ**





A NAVÍC

Unikátní článek o historii herní žurnalistiky, zajímavý rozhovor se samotným **zakladatelem SCORE** a především a hlavně - zcela nový design.

OBSAH ČÍSLA

Že leden nebývá herně nejsilnějším měsícem? To už dávno neplatí. Posuďte sami: **SpellForce, Armed and Dangerous, Pro Evolution Soccer 3, Beyond Good and Evil** a mnoho dalších recenzí a informací z herního světa.

VIDEO DOMÁCÍ KINO

KAŽDÝ MĚSÍC U VAŠEHO PRODEJCE TISKU







NAJDETE V NĚM INFORMACE O NOVINKÁCH, PROFILY A TESTY PŘÍSTROJŮ SOUČASNÉ AUDIOVIZUÁLNÍ TECHNIKY, DOSTATEK PROSTORU BUDE VĚNOVÁN I „POTRAVĚ“ PRO VAŠE PŘEHRÁVAČE - TEDY FILMOVÝM NOVINKÁM VYCHÁZEJÍCÍM NA DVD I KAZETÁCH VHS.

NEZAPOMEŇTE TEDY :
VIDEO DOMÁCÍ KINO
PRÁVĚ V PRODEJI


KREJ
SI SVÝ
ZÁDA
PlayStation 2
The Getaway
thegetaway.co.uk
PlayStation 2
THE TENSION PLACE THE PARANOIA PLACE THE HOSTILE PLACE THE THIRD PLACE

JIŽ BRZY V PSM



RYCHLÝ A ZBĚSILÝ SPECIÁL!

Všichni tam musíte a je jedno, jestli dřív nebo později. Užít si život naplno, to je heslo příštího čísla PlayStation Magazínu! Představíme vám ty nejlepší závodní a bojové hry. Bude to jízda aerodynamickým tunelem v několikasetkilometrové rychlosti. A zároveň to bude bitva na život a na smrt v ringu bez pravidel. Připravte si injekci s adrenalinem, příští PSM bude stát za to!

OPĚT SKVĚLÝ DEMODISK

Znovu dvě nové Yaroze hry (*Ping Pong* a *Katapila*) a vzácné demoverze jako *Dynasty Warriors*, *Victory Boxing* nebo *NGen Racing*. 72. číslo PSM vám nesmí chybět, disk bude stát za to!



A MNOHEM VÍCE

Máme pro vás nové informace o nové přenosné PlayStation s názvem PSP včetně exkluzivního rozhovoru s Chrisem Deeringem ze Sony. Pokud chcete znát, jak to s tímto novým zázrakem bude, musíte mít příští PSM. A navíc spousta tipů, cheatů, recenzí atd.

TO VŠE V 72. PLAYSTATION MAGAZÍNU V PRODEJI V BŘEZNU!

Oficiální Český PlayStation Magazín

* Obsah bez záruky, především co se týče CD. Změna se stát může, ale slibujeme, že výhradně k lepšímu!


Co asi skrývá dívčí tvář?
PlayStation 2
PRIMAL
www.primalgame.com
PlayStation 2
THE STRANGE PLACE THE COURAGE PLACE THE THIRD PLACE

